すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成17年1月1日発行（毎月1回1日発行）
第6巻 第1号 通巻第56号
eb! enterbrain
月刊アルカディア1月号
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
ARCADIA
ここで差が付く！稼働直後の徹底攻略!!
これぞ対戦格闘の興奮!!
鉄拳5
ドラゴン クロニクル オンライン 天空大決戦
beatmaniaⅡDX11 ⅡDX RED
CAPCOM FIGHTING Jam
クイズマジックアカデミー2
ネオジオ バトルコロシアム
Virtua Striker4
カオスブレイカー
セイギノヒーロー
安姫さま
特別付録
鉄拳5
デフォルトキャラクターコマンドブック
2005 No.056
1
特別定価
680 yen
JANUARY
Quest of D
アヴァロンの鍵 弐
—秩序と戒律—
拳獣
三国志大戦
ポップンミュージック12 いろは

圧倒的な臨場感がライバルたちとの戦いを白熱化!

とことんリアルに再現されたゴルフコースで
ライブ感溢れるストロークプレイが可能!
ただスコアを競うだけでは得ることのできない
興奮を味わうことができる!

未だ体験したことのない熱い戦いが待っている!

通信機能によって**全国のライバルデータ**との白熱した対戦ができる!
最大4人の同時プレイでも待ち時間無くスピーディーなゴルフが楽しめる!

勝負はクラブハウスから始まっている!

●ドレスルームで個性的なキャラクターに変身。

ICカードを使用して自分だけのキャラクターにカスタマイズしよう!
個性いっぱいのファッションとスタイルでギャラリーの目を釘付け!

全国規模の鮮烈な戦いにチャレンジ!

●ネットワークを通じて全国規模で定期開催。

定期的に開催される「公式大会モード」は腕に自信のライバルたちが集結する。腕を磨いて白熱のバトルにエントリーしよう!

●全国ランキングに名前を残そう。

全国のプレイヤーのベストスコアをサーバーを介して自動的に集計、自分の腕前を確認できる!

こんなファンキーなカスタマイズも!

自由に選べるカスタマイズアイテム!

Chihiro ALL.Net Amusement Linkage Live Network

公式HP ▶http://sega-golfclub.com/

セガAMユーザーサポートe-mail: AMusersupport@soj.sega.co.jp

SEGA OFFICIAL WEB SITE http://sega.jp/

ここに記載されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承下さい。

セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー
SEGA GOLF CLUB™
Network ProTour
全国のライバル達と争え

CERO
12
12才以上対象

SNK
NEOGEO

PlayStation 2
オロチ編、ネスツ編と続いたKOFが、ついに新章に突入!
新主人公アッシュを中心に繰り広げられる驚愕のニューストーリーに加え
3on3バトルの最中に自由にメンバー交代できる「マルチシフト」
チームの中で能力的に優遇されるリーダーを設定する
「タクティカルリーダーシステム」など
KOFファンだけでなく、あらゆるプレイヤー達を熱くする要素を満載!
シリーズ最新作「ザ・キング・オブ・ファイターズ2003」、全ては新たな闘いの序曲に過ぎない!
新たな炎が燃え上がる。
THE KING OF FIGHTERS 2003
©SNK PLAYMORE
KOF10周年記念タイトル第2弾!
CERO 12 12才以上対象
エントリーは総勢35名、対戦形式は3on3!
新生KOFでファイター達を待ち受ける試練とは!?
プレイステーション2専用ソフト
Now on Sale
希望小売価格7,140円（税抜価格6,800円）
SNK PLAYMORE
10th Anniversary THE KING OF FIGHTERS
www.kof10th.com
※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」「KOF」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
これが、新たな主人公達によるアナザーKOF!!
KOF10周年記念タイトル第1弾!
KOF MAXIMUM IMPACT
©SNK PLAYMORE
プレイステーション2専用ソフト
「KOFマキシマムインパクト」登場!!
Now on Sale
希望小売価格7,329円（税抜価格6,980円）
CERO 12 12才以上対象

ARCADIA

表紙イラスト
『Quest of D』
Illustration by SEGA
©SEGA, 2004
タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850（営業部）03-5433-7156（編集部）

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZ... TION ARCADIA No.56 JANUARY -1- 2005 CONTENTS

サミーの最新3D対戦格闘登場!!

サミーから新たな3D対戦格闘が発売される。その名も拳獣！ アーケードゲームの対戦格闘では初となるトゥーンレンダリング表現を用いたタイトルだ。ぶっちゃけた話ゲーム内容は荒削りだが、拳獣にはそれだけでは済ませない、不思議と惹きつけられる魅力があることも確かだ。四の五の言わずに、まずは100円を投じてみよう。きっと何かが見つかる!?（記事は144ページから）

拳獣（けんじゅう） 144

©Sammy

連載記事

掲載ゲームタイトル

基本ルール発表!!

006

新作情報満載!!

広告

http://www.arcadiamagazine.com/

闘劇'05

SUPER BATTLE OPERA

THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT

【大会概要】
名称：「闘劇'05 -SUPER BATTLE OPERA- THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT」（略称「闘劇'05」）
主催：株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部
運営：闘劇事務局／株式会社アクアルージュ
予選：2005年1月～3月に全国各地のロケーションにて開催
本選：2005年5月上旬に全国決勝大会を東京にて開催

【協力】
ビートライブ（山岸 勇）
ゲームニュートン（松田 泰明）
アミューズメントポビー（具志堅 裕人）
アミューズメントエース津田沼店（峯木 良広）

長き闘いの幕開けが徐々に近付いてきた。プレイヤーたちが気になるであろう、大会公式ルールをお伝えしよう。ボタン配置は決勝大会の仕様なので、予選大会は必ずしもこれに準ずる必要は無いが、選手のために、下記のボタン配置を推奨したい。

特徴的なルール

今大会には全体的に共通するルールと、各ゲーム独自のルールが存在するが、ここではその中から特徴的なルールをピックアップしてみよう。

まずはキャラクター選択に関してだが、基本的に予選から決勝にかけて、一度決めたキャラクターを途中変更することはできない（『ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ』は、キャラクターおよびモードを試合ごとに変更可）。

団体戦では同じキャラクターでチームを組むことはできない（たとえば『カプコンファイティングジャム』なら、「ムクロ、ジェダ」を使う選手と、「ムクロ、デミトリ」を使う選手はチームを組むことができない）。

また、今回は団体戦固有のルールとして、試合前にじゃんけんを行ない、勝ったチームが「コンパネ決定権」、もしくはコンパネ決定権の放棄による「先鋒の後出し権（相手チームの先鋒を見てからこちらの先鋒を決めることができる）」のどちらかを選択できるというものがある。

もし大会開催期間中にゲームのバージョンアップがあった場合は、新バージョンを使用して大会を開催する可能性がある。これはリリースのタイミングにもよるのだが、仮に1月の上旬などで新バージョンが投入された場合、その時点からの予選および決勝大会は新バージョンで執り行なうことになるだろう。しかし、決勝大会前日などに新バージョンがリリースされた場合であれば、決勝大会は以前のバージョンを使用することが妥当だ。バージョン変更は先が見えないこともあるが、臨機応変に対応していく予定だ。変更があった場合は、随時オフィシャルホームページで掲載していく（URLは欄外を参照）。

大会公式ルール決定

シングル戦ゲームタイトル（1on1）

鉄拳5（ナムコ）

個人戦　決勝大会出場枠：64名

■決勝大会は64名トーナメント。
※店舗予選から60名＋海外枠2名＋当日予選枠2名を予定。
■1on1シングル戦。
■試合前にじゃんけんでコンパネ決定権か、ステージセレクト権を選択。
■キャラクターの変更不可。
■デフォルトキャラクター 20キャラ＋2005年1月8日までにタイムリリースされたキャラのみ使用可能。
■ステージについては未定。
■1試合3本先取制。
■その他工場出荷設定（デフォルト）。

ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ（SNKプレイモア／サミー）

NEOWAVE THE KING OF FIGHTERS

個人戦　決勝大会出場枠：64名

■決勝大会は64名トーナメント。
※店舗予選から60名＋海外枠2名＋当日参加枠2名を予定。
■1on1シングル戦。
■試合前にじゃんけんで1P or 2Pを選択。
■試合ごとのキャラクター、モードの変更可。
■使用キャラクターの制限無し。
■その他工場出荷設定（デフォルト）。

決勝までの大まかな流れ

2004年12月下旬
地方予選開催店舗発表

2005年1月上旬～
全国各地で地方予選開始

2005年5月上旬
決勝大会を開催

ストリートファイターⅢ 3rd ストライク（カプコン）

弱パンチ 中パンチ 強パンチ
弱キック 中キック 強キック

団体戦 決勝大会出場枠：32チーム

■決勝大会は32チームトーナメント。
※店舗予選から29チーム＋海外枠1チーム＋当日参加枠2チームを予定。
■2on2勝ち抜き戦。
■試合前にじゃんけんをし、勝ったチームがコンパネ決定権 or 先鋒の後出し権を選択。
■選手の順番変更可。
■キャラクターの変更不可。
■スーパーアーツの変更可。
■チーム内の同キャラクター不可。
■ファーストバージョン（旧基板）を使用。
■1試合2本先取制。
■その他工場出荷設定（デフォルト）。
※旧基板における特定のスーパーアーツのガード不能に関しては、プレイヤーに広く認知されているので、特に規制は設けません。
※「まことVS.ケン」における通常投げフィニッシュは、電源が落ち進行の妨げになるのでご遠慮ください。

カプコンファイティングジャム（カプコン）

団体戦 決勝大会出場枠：32チーム

■決勝大会は32チームトーナメント。
※店舗予選から29チーム＋海外枠1チーム＋当日参加枠2チームを予定。
■2on2勝ち抜き戦。
■試合前にじゃんけんをし、勝ったチームがコンパネ決定権 or 先鋒の後出し権を選択。
■選手の順番変更可。
■キャラクターの変更不可。
■チーム内の同キャラクター不可。
■その他工場出荷設定（デフォルト）。

団体戦ゲームタイトル（2on2）

決戦の日へ向けて準備を怠るな

注意事項と共通ルール

【決勝大会出場権について】

月刊アルカディア2月号（12月27日発売）で掲載される各店舗予選を勝ち抜き、決勝大会出場権を獲得した選手が、2005年5月上旬に開催される決勝大会に進出できる。

決勝大会出場権を獲得した選手は、そのゲームでほかの店舗予選に出場できない。ただし、決勝大会出場権を獲得したゲーム以外なら店舗予選には出場できる。

この際の、決勝大会出場権の譲渡は禁止。権利譲渡の事実がもし発覚した場合は出場権を剥奪する。また、諸事情による出場辞退は、あらかじめ事務局にご連絡をいただきたい。

一度決勝大会出場権を得た選手が、それを放棄して再度店舗予選に挑戦することは、キャラクターの変更などが伴う場合のみ一度だけ認められる。

【選手登録について】

リングネーム、チーム名、チームメンバーの途中変更はできない（リングネーム、チーム名は、公序良俗に反するものは禁止）。また、決勝大会出場権を獲得したチームメンバーが、止むを得ない不都合によって決勝大会に出場できない場合でも、補充・代替は認められない。この場合、人数が欠けた状態で試合をしていただく。

【試合中の事故について】

レバーやボタンなどの故障に気付いた場合、試合中でもすぐに挙手をして審判へ申告してほしい。ラウンド終了後・試合終了後の主張は一切認めない。上記を含む事故などにおいて試合が中断した場合、体力ゲージとサブゲージは可能な限り再現し、その状況からリスタートとする。

獲得ラウンド数は完全再現とするが、両者の同意があれば、試合最初からスタートすることも可能とする。

団体戦ゲームタイトル（3on3）

バーチャファイター4 ファイナルチューンド（セガ）

Virtua Fighter 4 Final Tuned

パンチ キック
ガード

団体戦 決勝大会出場枠：32チーム

■決勝大会は32チームトーナメント。
※店舗予選から29チーム＋海外枠1チーム＋当日参加枠2チームを予定。
■3on3勝ち抜き戦。
■試合前にじゃんけんをし、勝ったチームがコンパネ決定権 or 先鋒の後出し権を選択。
■選手の順番変更可。
■キャラクターの変更不可。
■ステージセレクト制（チャレンジャー側が選択）。
■チーム内の同キャラクター不可。
■1試合3本先取制。
■TIME45秒設定。
■カード使用。
■その他工場出荷設定（デフォルト）。

ギルティギア イグゼクス #RELOAD（アークシステムワークス／サミー）

団体戦 決勝大会出場枠：32チーム

■決勝大会は32チームトーナメント。
※店舗予選から28チーム＋海外枠2チーム＋当日参加枠2チームを予定。
■3on3勝ち抜き戦。
■試合前にじゃんけんをし、勝ったチームがコンパネ決定権 or 先鋒の後出し権を選択。
■選手の順番変更可。
■キャラクターの変更不可。
■チーム内の同キャラクター不可。
■1試合2本先取制。
■その他工場出荷設定（デフォルト）。
※コンパネは、スタートボタンが右側に配置されたものを使用しますが、予選では配置が店舗によって異なる場合がございますので、各予選参加店舗にお問い合わせください。

協力スタッフ募集！

闘劇事務局では、大会運営のための協力スタッフを募集しています。日々こなすべき雑務や会議議事処理などから、予選～本選の実働スタッフなど、広く募集いたします。コンスタントに仕事をしていただくためには東京近郊の方が望ましいのですが、本選大会などのために上京していただけるなら遠方でも構いません。また、店舗関係者のご協力もお願いしたいところです。詳しくはHPの「スタッフ募集要項」をご覧いただき、メールにてお問い合わせください。

【お問い合わせ先】

闘劇事務局（株式会社アクアルージュ内）
電話：03-3945-3587（土日祝祭日を除く10時～17時）
オフィシャルホームページ：http://www.tougeki.com/
お問い合わせメールアドレス：info@tougeki.com

2005年 ゲームセンターに乱世の風が吹き荒れる!!

三国志大戦

SANGOKUSHI TAISEN

セガから、またもや超大作が登場だ！ 今度は三国志を舞台とする、リアルタイムカードアクションゲームだ。トレーディングカードを動かして部隊を指揮する楽しさは、まさに大陸級だ!!

三国志大戦
■メーカー：セガ（第一AM研究開発部）
■ジャンル：リアルタイムカードアクションゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：2005年春予定
■使用基板：Chihiro™

※本記事は開発中のゲームを元に作成しています。掲載している画像・筐体・カードはすべて開発中のものです。

武将カードを動かして部隊を指揮せよ!!

本作の目的はプレイヤーが君主となり、三国志に登場した武将を指揮して、戦闘に勝つことだ。具体的に武将をどのように指揮するかというと、実に簡単。まずは戦闘前にコンパネ上にある「敵陣」「自陣」と書かれたフィールドに、プレイヤーが戦闘に参加させたい武将が描かれたカード「武将カード」を並べる。これでフィールドに並べられた武将たちは即座に読み込まれ、部隊長としてゲーム画面に登場するのだ。

戦闘が始まったら、プレイヤーが実際にカードを動かせば、ゲーム画面に表示された部隊も同じように移動するぞ。ここが本作の一番面白いところだろう。刻々と変わる戦況は、プレイヤーの指揮次第で有利にも不利にもなるのだ。

カードを動かして部隊を指揮することで、一軍の将になった興奮を味わえる!! 敵部隊との戦闘では、相手の動きを先読みし、戦況が有利になるように部隊を指揮しよう。

部隊の動かし方はとても簡単。部隊を移動させたければ、フィールドに置いてあるカードを動かすだけ。こうすればゲーム中の部隊も、スグに移動を開始してくれるのだ。

全国の猛者に挑む通信対戦!!

ICカード・ネットワーク・トレーディングカードに対応した本作は、折り紙付きの面白さだ。

本作は、店舗内だけでなく、全国中のプレイヤーと正真正銘のリアルタイム対戦ができるぞ。

本作のプレイ時には、プレイヤーの戦績などを記録できる「君主カード」（スターターデッキに同梱）が必須。このカードに記録されたプレイヤーの腕前（君主レベル）により、近似レベルのプレイヤーとの対戦がマッチングされるのだ。

敵城を攻め落とし、勝利をつかめ!!

本作は、敵城を攻め落とすと勝利となるのだが、城攻めをするには自軍の部隊を敵陣にある「城攻めライン」に到達させる必要がある。また、城には耐久力があり、味方部隊が攻撃を仕掛けると、この耐久力を削ることができる。耐久力をゼロにすれば落城させたことになるのだ。

敵部隊の進軍を防ぎつつ、素早く移動し城攻めを開始せよ。一定時間が経過しても両軍の城が健在な場合は、城の耐久力が多く残っている方の勝利となる。

知謀と武勇をもって、敵軍を蹴散らせ!!

基本兵種は騎馬兵・弓兵・槍兵の三つ。騎馬兵は弓兵に強く槍に弱い。弓兵は槍に強く、槍兵は騎馬兵に強いという具合に、三すくみの組み合わせになっている。

騎馬兵は移動が速く、一定距離を移動すると攻撃力が上がるぞ。槍兵は突撃してきた騎馬兵を槍で迎撃、大ダメージを与えられる。弓兵は遠距離から攻撃できるのだ。

武将は全員、一つだけ計略を備えている。敵部隊を直接攻撃する「水計(写真左)」「火計(写真右)」や、自分の部隊を強くする「漢の意地(写真中央)」など、計略は多種存在するぞ。

登場するカードは100種類以上!
その一部を大公開!!

本作には魅力ある三国志の武将が多数登場する。武将のイラスト執筆には著名な漫画家・イラストレーターも参加しているぞ。

武将カードとは?

武将のイラストが描かれた面には、その武将が所属する勢力、武力・知力、兵種、使用できる計略などが記載されている。その裏面には、プロフィールや略歴が書かれているぞ。

また、カードにはそれぞれランクがあり、それらはカードの色を見れば判別できるぞ。ランクは下からコモン(白)、アンコモン(黒)、レア(銀)、スーパーレア(金)の順になっている。複数のランクに登場する武将も居て、同じ武将でも微妙に性能が異なることも興味深い。

三国志きっての英雄、ご存じ「乱世の奸雄」曹操。イラストは人気漫画「RAVE」を連載中の真島ヒロ氏によるもの。曹丕は後に魏の皇帝となる曹操の嫡男で、張遼はこの両者に仕えた名将だ。

呉

黄巾賊退治で大活躍し、その名を轟かせた孫堅をはじめ、知勇に優れた周瑜ばかりでなく、その妻であり三国志を代表する美人、小喬も登場する。

蜀

「桃園の誓い」で有名なお三方、民を愛した仁の人、劉備(イラストは「修羅の門」「海皇紀」の川原正敏氏)。三国志随一の名将、関羽。長坂橋において魏の大軍を追い返した豪傑、燕人張飛。彼らに加えて、大軍の中を赤子を抱え単身駆け抜けた忠義の人、趙雲。孫尚香は劉備の妻で、呉の孫権の妹。弓腰姫と呼ばれた男勝りな女性だ。

魏・呉・蜀だけだなく、ほかの勢力も登場するぞ。その中でも三国志最強の漢、呂布。最高の美女とうたわれる貂蝉は気になる存在だ。

叩けや叩け まあるい牡丹
いろはに保へ徒 ジャパーン すぎる

pop'n music いろは

ポップンミュージック12
©1998 2004 KONAMI

Mimi

Nyami

ポップンミュージック12 いろは
■メーカー：コナミ
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発 売 日：2004年12月
■使用基板：ー

あの人気音楽シミュレーションシリーズの最新作『ポップンミュージック12 いろは』がついに稼働する！　今回は稼働直前情報として、新しく収録されたモードの解説から新曲リストまで大公開するぞ。『いろは』は初心者から上級者まで楽しめるようになってるんですよ！

稼働直前 『ポップンミュージック12 いろは』の全貌を大公開！

初心者はここから エンジョイモード

初めて『ポップン』シリーズをプレイする人でも、ちゃんと楽しめるようになっている『いろは』。それをもっとも象徴するのが、この「エンジョイモード」だ。これは新しく初心者用に登場したモードで、ゲームの難易度がとても低く抑えられている。しかも、ここで登場する曲は誰もが知っている曲が多く占めているので「遊びたいけど曲がわからない」という心配は無用だ。ここではこのエンジョイモードをプレイする一連の手順を解説していくぞ。『ポップン』未経験者は、まずここからスタートしよう。

一 モードを選択

MODE SELECT
ENJOY
5or9 ボタン
3 STAGE
はじめての人はここから！
TIME 20

まずはモードを選ばないことには話にならない。一番最初にあるのがエンジョイモードなので、そのまま選べばOK、黄色同時押しでキャラの選択も可能だぞ。

二 ボタン数を選ぶ

MODE SELECT
はじめての人は5ボタンから挑戦
ボタンは2人プレイに最適
TIME 20

モードを選んだら使うボタン数の選択だ、自分のできるレベルに合わせて5ボタンか9ボタンを選択しよう。当然9ボタンの方が難しくなるぞ。

超上級者向け エキスパートモード

超上級者向けのエキスパートモード。四曲で構成されたコースで、ほかのモードには無い「GREAT」の一つ上の判定「COOL」で獲得した得点で争うモード。インターネットランキングもあるので、腕に覚えのあるポッパーは参加してみようぜ!!

オジャマの使い方がカギ バトルモード

3ボタン対3ボタンで対戦するバトルモード。ゲージがたまったら青ボタンを押して、オジャマを仕掛け合うミニゲームを楽しんでみよう。

中~上級者はこちら チャレンジモード

中、上級者向けのチャレンジモード。このモードも「いろは」でいろいろと新しくなっているぞ。例えば新オジャマが追加されるなど、ポッパーを喜ばせる要素が盛りだくさん! ここではその中から三つを紹介しよう。

必ず二曲目までプレイできる

なんと今作の『いろは』のチャレンジモードでは、エンジョイモード同様二曲目が保証されるようになった。これで難しい曲を一曲目に挑戦しても大丈夫だ!

新しいオジャマが登場する

新しいオジャマも登場。まず「強制Low-SPEED」はハイスピードにしていても、強制的にロースピードになってしまうオジャマだ。「ランダムHIDDEN+SUDDEN」はポップ君一つ一つに「HIDDEN」、「SUDDEN」、「HIDDEN+SUDDEN」がかかるオジャマ。ここではチカチカとポップ君が点灯しているように見えるのだ。そのほかにも「バラバラスピード」が新しくなったりと、今までのオジャマでも変更されているものもあるぞ。

曲の途中でリタイヤが可能

リタイア機能が追加されたぞ。一定時間触れないと「リタイア?」と出るのでやり続けたい場合はボタンを押そう!

手順三 エンジョイプレイ

MUSIC SELECT

ボタンを選択したら、曲を選んでレッツエンジョイプレイ! 曲名の下には、その曲の難易度が表示されている。まずは簡単な曲から始めよう。

一曲目をクリアできなくても

RESULT STAGE 1 STAGE FAILED GREAT 77 GOOD BAD COMBO STAGE SCORE 45654 TOTAL SCORE 45654 残念! もう1ステージ遊べるよ!

二曲目をプレイできる

ポップンが初めてで心配だな、という人も大丈夫! 一曲目がクリアできなくても、絶対二曲目をプレイできるのだ。2曲目をクリアできれば三曲目に進めるぞ。

手順四 次のステップを目指せ

MUSIC SELECT 青ボタンで選んで 赤ボタンで決定 TIME 43 STAGE 2

慣れてきたら難しい曲にも挑戦してみよう。選曲画面のとき、右上に「ムズイ」ってマークが付いている曲がある。これをクリアできるようになれば、エンジョイモードも卒業だ!!

Justice★

稼動を待ちきれないみんなへ贈る 『いろは』の新曲リスト大公開!!

稼動を待ちきれないというポッパーのために、『いろは』に収録される新曲の一部を紹介。その曲名やジャンル、アーティストなどは左の表の通り。さらに、この中から注目曲を三曲ピックアップし譜面や曲のイメージお伝えしよう。

	ジャンル	アーティスト	キャラクター	曲名
版権	名探偵コナン	♪♪♪♪♪	—	「名探偵コナン」メイン·テーマ
	キミョウ	♪♪♪♪♪	—	世にも奇妙な物語メインタイトル
	エヴァ	高橋洋子	—	残酷な天使のテーゼ
	クレヨンしんちゃん	のはらしんのすけ	—	オラはにんきもの
	バブルバスガール	three berry icecream	—	バブルバスガール
オリジナル	エイジロック	F.size.free	HAJIME	カリスマ(ゲームサイズ)
	メッセージソング	よしくんと荒牧陽子さん	MELL	MY
	ブルースロック	heap	PATTY	Just you wait !
	シンフォニックテクノ	V.C.O.	SHISHIWAKA	乱
	琴フュージョン	Jimmy Weckl	CHIZURU	琴古都
	流星RAVE	新谷あきら	Ryusei Honey	流星☆ハニー
	アカペラ	ウッチーズ	ドミー&ソラー	MAGICAL VOICE SHOWER
	フロウビート	D-crew	flow flow	CURUS
	トーキョーロマン	パーキッツ	HANAO	恋する東京
	プロポーズ	肥塚良彦	Mamoru-kun	ふたりのマニフェスト
	キッズマーチ	dormil	BERRY	space merry-go-round
	ヒーリングデュオ	秋桜 + WORLD SEQUENCE	Nazuna&Suzuna	home.
	ダイナマイトソウル	マキ	SUMIKO'73	1クールの男
	アジアンコンチェルト	菜槻	TangTang	鳳凰
	ポジアコ	ko-saku	MAKOTO	New days
	ビビッド	桜井零士	EITO	For Dear ～
	J-ロックφ	colors	Justice★	Looking for...
	K-ダンス	dimitoricTiger from seoul	YON	夢見る少女
	オンセン♨ラップ	NICE GUY 人	NICE GUY	ONSEN SONG remixed

バブルバスガール

ポンキッキーズで人気を博したバブルバスガールズが『いろは』に収録されたぞ! 譜面のほうは同時押しあり、小さい階段譜面もありと総合的な要素が多いのが特徴となっている。

オンセン♨ラップ

まだ日本語があまり得意じゃない外国人が、日本語のラップを歌ったような曲だ。曲名でも分かるように、温泉についての曲なのだが、片言の日本語で歌う歌詞がとても面白いので、ぜひちゃんと歌を聴いてプレイしてほしい。譜面のほうはラップなのでゆったりした感じと思いきや、BPM200とかなり速く、手を細かく動かさないといけない。かなり高度なテクニックが要求される譜面だったぞ。

NICE GUY

CURUS

『ポップン』ではおなじみのD-crew。今回は、曲調が独特の浮遊感あふれ人気が出ること間違い無し。同時押しが終始降ってくる譜面で、大量に同時押しに対応しないといけないのでかなり難しい。ハイパー譜面の中ではトップクラスの難しさだ。

flow flow

ひと足早くお伝えしよう エントリーカード情報

今作の『いろは』には、全部で六種類のエントリーカードが用意されている。特典は、カードそれぞれに入っているキャラクターが違うという以外は統一されているぞ。

そして今回データを引き継げるのは『11』のカードだけで『9』、『10』のカード引継ぎや『11』の新規のカードでのプレイはできないので注意しよう。引き継げる情報はメダルやカードネームそしてee'MALLの情報などだ。なお『いろは』をプレイする前にee'MALLに通しておかないと『いろは』以前にやったプレイ分のポイントは加算されないことも覚えておこう（もともと通してある分のポイントは大丈夫）。

そのほかにも、前作でのEX常駐方法（NORMAL 譜面（9ボタン）でNO BADかALL GREATメダルを獲得する、HYPER譜面でクリアメダルを獲得する、EX譜面をEXTRA STAGEで完走する）もそのままだぞ。

エントリーカードの特典リスト
追加オプションとして「スーパーランダム」が選択可能になる
追加オプションとして「Hi-SPEED×5」が選択可能になる
追加オプションとして「Hi-SPEED×6」が選択可能になる
カードオリジナルのキャラクターが使える

六種類目のカードを手に入れるには？

「いろは」のエントリーカードのデザインは全部で六種類用意されている。しかし、ゲームセンターで買えるのは五種類なのだ。もう一種類はどこで手に入るかというと、PS2用ソフト『ポップンミュージック10』。このソフトの初回限定版にのみオリジナルのエントリーカードが同梱されているのだ。このカードを使うと、PS2版『ポップンミュージック10』のキャラクターを使えるようになるぞ。

そくぞくと隠し要素が出てくるかも？ ネットワークで広がる『いろは』の世界

e-Amusementに対応している『いろは』には、まだまだいろいろな要素が隠されているようだぞ。前作に引き続いてのエキスパートモードを使ったインターネットランキングや、店舗間対抗ランキングも開催されるようだ。そしてe-Amusement専用のオリジナルモードが追加されるという噂も……？　さらに携帯とも連動させれば、ユーザーにいいことが起きるかも？　まだまだ広がっていく「いろは」の世界。

まだまだ止まらない！ 参戦キャラ続報！！

NEOGEO BATTLE COLISEUM

ネオジオ バトルコロシアム

■メーカー：SNKプレイモア／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2005年予定
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

※掲載内容はすべて開発中のものであり、改良のため変更される可能性があります。

・ネオジオ バトルコロシアム・

今回は新たに判明した五人の参戦キャラを公開！ ハンゾウ&フウマに続く「ワールドヒーローズ」シリーズからの乱入は……。何とあの精霊戦士だ

相手の体力を吸い取り自分のものとする色咒。回復量によっては、タッグバトルに大きく影響しそうだが……。

上昇系の必殺技、天咆輪。過去の作品では出始めに無敵時間があり、対空技として活躍したが、本作ではいかに？

色

格闘スタイル	二刀流である以外不明
身長	五尺六寸（約170cm）
体重	十二貫目（約45kg）
出身地／国籍	恐山洞窟内の祠
誕生日	6月6日（記憶上）
3サイズ	二尺八寸・一尺七寸・二尺九寸（約84・53・86）
血液型	不明
好きなもの	不明
嫌いなもの	不明
大切なもの	不明
好きな食べ物	不明
特技／得意スポーツ	不明
趣味	不明

出典元では？

放物線状に精霊を飛ばすマッドランチャー。このほか、地面を疾走する飛び道具のマッドマンアタックもある。

挑発系の動作か、精霊の加護を求める踊りを披露。楽しい踊りや奇声を上げる技など、演出面でも楽しめる。

マッドマン

格闘スタイル	大地神との交信
身長	166cm（仮面を含めると210cm）
体重	48kg
出身地／国籍	パプアニューギニア
誕生日	1月11日
血液型	A型
好きなもの	仲間たち
嫌いなもの	ワニ、悪
大切なもの	神様、精霊、仮面
好きな食べ物	コーヒー
特技／得意スポーツ	踊り
趣味	お祈り

出典元では？

出典元では?

突進技の三連殺が色にヒット！　連続技で重宝したり、裏回りでガードを揺さぶれる性能は健在だろうか？

切れ味抜群「猪・鹿・蝶」再び!

牙神 幻十郎
Genjyuro Kibagami

牙神 幻十郎

格闘スタイル	古陰一刀流
身長	六尺(約180cm)
体重	二十二貫目(約81kg)
出身地／国籍	日本(山城国)
誕生日	6月9日
血液型	AB型
好きなもの	博打
嫌いなもの	善人
大切なもの	名刀・梅鶯毒
好きな食べ物	特になし
特技／得意スポーツ	千人斬り(男女問わず)
趣味	遊郭巡り

接近戦の小覇王が見参

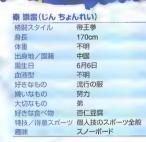
突進技の帝王神足拳がハンゾウを襲う。過去の作品ではヒット時に投げ技へ派生していたが……。本作での性能が気になる。

上昇系の必殺技、帝王天耳拳だと思われるこの技。攻撃範囲が広くめくりにも対応できるので、マッドマンもタジタジか。

秦 崇秀
Jin Chonshu

秦 崇雷
Jin Chonrei

秦 崇秀(じん ちょんしゅう)

格闘スタイル	帝王拳
身長	170cm
体重	不明
出身地／国籍	中国
誕生日	6月6日
血液型	不明
好きなもの	アニメ主題歌
嫌いなもの	深海魚(顔が怖いので)
大切なもの	兄
好きな食べ物	辛い物
特技／得意スポーツ	皮肉(本人に悪気は無い)
趣味	旅行

出典元では?

秦 崇雷(じん ちょんれい)

格闘スタイル	帝王拳
身長	170cm
体重	不明
出身地／国籍	中国
誕生日	6月6日
血液型	不明
好きなもの	流行の服
嫌いなもの	努力
大切なもの	弟
好きな食べ物	杏仁豆腐
特技／得意スポーツ	個人技のスポーツ全般
趣味	スノーボード

プライベートショーに『NBC』出展!!

四誌合同プレゼント開催！

eb! enterbrain

称号全員プレゼント！

『鉄拳5』稼動にあたり、エンターブレイン全社プロジェクトが始動！「週刊ファミ通」「ファミ通PS2」「ファミ通WaveDVD」、そして当アルカディア編集部がタッグを組み、ナムコと一緒に合同プレゼント企画を行なうことになったのだ。

そのプレゼント内容は、二つ。まず一つ目は、応募者全員に各編集部が三つずつオリジナル称号をプレゼント（右下参照）。TEKKEN-NETのプレイヤーIDを下の応募用紙に書いて送ることで必ず称号がもらえるのだ。しかも、全誌の称号を集めた人には、さらに「[illegible]」という称号が与えられる。

オリジナルIDカードプレゼント！

さらに二つ目の企画として各編集部特製オリジナルIDカードが抽選でプレゼントとなる。その枚数、各誌100枚！ アルカディア編集部から提供するのは、『リネージュ2』イラストレーター、ジョン・ジュノ先生書き下ろし「風間仁」イラストカードだ。今回のストーリーにのっとり、悪魔の血におかされつつある仁の様子が描かれている。

応募方法は、称号と同様に下の応募券に記入し、ハガキに貼り付けて送ること。応募した人は、自動的にカードをもらえる可能性ができるのだ。もし称号がいらない人は、IDを書かなければカードのみの応募とみなされる。

応募方法

この12ケタの番号を書くべし!!

↓「鉄拳5」連動コンテンツ↓
1 カード情報
├アイテムショップ
├カラーショップ
└称号ショップ
2 ランキング情報
3 アーケード情報
4 チーム情報
5 アドバイス
└鉄拳技表
6 各種設定
7 システム説明
✉ お客様窓口
■ご意見・ご要望
ID TEKKEN-NETプレイヤーID

COPYRIGHT ©2004 NAMCO LTD.

称号プレゼントに応募するには、『鉄拳5』の携帯コンテンツ"TEKKEN-NET"でプレイヤーIDを取得する必要がある。その番号を記入した応募券を切り取ってはがきに貼り、ほかの必要事項を明記のうえ、下記のあて先まで送ればオーケー。IDカードだけ欲しい人は、応募券にプレイヤーIDを書かずに、ほかの必要事項を明記して送ればいいぞ。また、アルカディア、ファミ通WaveDVD、ファミ通PS2いずれかの称号といっしょに応募する場合は、本誌応募券にある称号用応募券スペースに貼れば同時に応募可能。ただしIDカードはそれぞれの応募券が必要になり、1枚のはがきで複数応募はできない。

あて先	〒101-8691 神田郵便局　私書箱10号 「鉄拳5合同プレゼント・AR係」宛
対象号	週刊ファミ通　12月10日号（11月26日発売）、12月17日号（12月3日発売）、12月31日・1月7日合併号（12月17日発売） アルカディア　1月号（11月30日発売） ファミ通WaveDVD　1月号（11月30日発売） ファミ通PS2　12月10日号（11月26日発売）、12月24日号（12月10日発売）
締切	12月24日（金）の消印有効
発表	1月中旬～下旬の各誌にて

『鉄拳5』オリジナル称号&IDカード応募券　アルカディア1月号

プレイヤーID □□□□-□□□□-□□□□

住所 □□□-□□□□　都道府県

フリガナ

氏名

電話（　　　）　年齢　歳

週刊ファミ通 ココに応募券を貼る ｜ 鉄拳5オリジナル称号 応募券 アルカディア1月号 ｜ ファミ通Wave DVD ココに応募券を貼る ｜ ファミ通PS2 ココに応募券を貼る

キリトリ線

エンターブレイン&ナムコ共催「合同プレゼント」企画がスタート！ 応募者全員にオリジナル称号プレゼント&抽選でIDカードプレゼント!! また、全キャラ攻略もスタート。付録の「ザ・技表本」を手に、読み、そして勝つべし!!!

アルカディア提供オリジナル称号

武闘派

元祖

CPU

キャンペーンへのお問い合わせは　エンターブレインカスタマーサポート TEL:0570-060-555（受付時間:土日祝日を除く 12:00～17:00）

※プレゼント賞品は譲渡しないことを応募・当選の条件とします。譲渡には、売ること・オークションに出品することなどが含まれます。譲渡が明らかになった場合、当選は取り消され賞品をお返しいただく場合があります。

鉄拳5
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：11月16日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256

TEKKEN事典　プレイヤーIDの取得方法：①携帯コンテンツ"TEKKEN-NET"にアクセス（アクセス方法は付録参照）。②利用登録したあと、トップページの下にある"TEKKEN-NETプレイヤーID"を確認。③この12ケタの番号を応募用紙に書く。

新たな闘いの舞台で生き抜く術を伝授！

CPU戦攻略

Text: タケヤマ

CPU戦を闘っていくと、最後に待ち構えている中ボス、そしてラスボス。ここでは彼らに勝利するための指針をレクチャー。本作のラスボスは間違い無く、シリーズ最強だぞ！

CPU戦の基本

本作のCPUは今までの鉄拳シリーズと比べてややガードが固くなっている印象。

今までの鉄拳シリーズでは「CPUが技を出した後はガードをしていないことが多く、何で反撃してもヒットしてしまう」というクセがあったのだが、それがかなり解消されているのが大きいだろう。相手の技をガードしたからといって、安易に浮かせ技を出しているだけでは意外に苦戦をしてしまうかもしれない。

また、CPUは下段攻撃や投げに対する反応が良く、かなりの確率でしゃがんでガードしたり、かわしたりしてくる。対人戦と同じように体力を奪おうとするとうまくいかないことも多い。当たりやすい技とそうでない技に偏りがあるので、それを見極めることが大切だ。ちなみに、発生がやや遅い浮かせ技や大技が当たりやすい傾向にあるので多めに使ってみよう。

技によっては毎回のようにくらってくれたりもする。いろいろ試してみよう。

発生の早い技を何回出してもヒットしないことがある。ムキにならないように。

土より甦りし三島流喧嘩空手の先代

BOSS CHARACTER

三島 仁八

Mishima Jinpachi

悪しき血に冒され変貌を遂げた主人公

SUB BOSS CHARACTER

デビル仁

Devil Jin

対ジンパチ戦の基本

間違い無くシリーズ最強のラスボスであるジンパチ。こちらの動きを完全に止めてしまう技からの回避不能連係、後ろにワープして攻撃をかわしてからの反撃、果ては体力の半分以上を減らすガード不能の炎など、残虐極まりない攻撃を仕掛けてくる。

勝利するには、使う技を厳選してパターンにハメるしか無い。中途半端な攻撃は逆効果なので、リーチが長くて攻撃力の高い技を使っていこう。

一度ダウンを奪ったら、ジンパチが起き上がるまで少し待ってから技を出すとヒットさせやすい。立て続けにダウンを奪って一気に倒せ！

対デビルジン戦の基本

デビル仁は、『鉄拳TT』の仁をベースとした中ボスキャラクターだ。最速風神拳や羅刹門、奈落払いといったおなじみの技に加え、上段ガード不能技のビームも使ってくる。

過去の鉄拳シリーズをプレイしているプレイヤーにとっては「懐かしの技」だが、『鉄拳4』以降のプレイヤーにとっては、予備動作を見てからしゃがむという行動が最初のうちは厳しいかもしれない。よく相手の動きを観察しよう。

また、それ以外にもいくつかの新技を出してくるが、ここまでたどり着けたプレイヤーならば、今まで通り冷静に戦えば勝利できるはずだ。

初対戦時に最も脅威になるであろう炎。中段ガード不能技なので、横移動で避けよう。

連係で攻めると、ワープして反撃してくる。これを逆に利用することも可能だ。

動きを止められてしまうと無防備に。一気に半分以上体力を奪われることも。

ビームの予備動作。デビル仁がこの体勢になったらすぐにしゃがもう。

上段ビームをしゃがんでかわせば、デビルジンはスキだらけ。近付いて攻撃せよ。

『鉄拳TT』のジンといえば最速風神拳。発生が早く、カウンターを取られやすい。

TEKKEN 豆知識

対ジンパチ戦のワンポイント：開幕に入れっぱなしで大ジャンプし、頂点付近で大ジャンプを出してみよう。高確率でヒットしてダウンを奪えるので、そこから一気に攻めるといい。
対ジンパチ戦で意外に当たる技：イーグルクロウ（スティーブ）、螺旋幻魔脚（カズヤ）、卍裏拳→華薙砲（ヨシミツ）、ベンリン～ヘランパゴ（クリスティ）、ダブルハンマー1発～ダイブボマー（ジャック5）

美麗なる闘いの場に酔い知れよ!

ステージ紹介

闘いの場となるステージは全部で 15 種類。形状は大きく分けて３パターンあり、壁のあるステージの広さはほぼ同じ。「カテドラル」、「ファイナルステージ」の二つはボス専用ステージとなっているが、そのうち使えるようになるかも!?

Text：ハメコ。

形状：円形

巨大な竜の彫刻があしらわれた、壁のある円形のステージ。かなりの高所に位置するようで、ステージの外にはすぐに雲が見える。

Dragon's Nest

ドラゴンズ ネスト

形状：円形

広大な滝を背に闘うステージ。形状はほぼ円形で、お粗末な柵が壁の代わりになっている。数少ない明るいステージの一つ。

Waterfall

ウォーターフォール

形状：正方形

燃え盛る炎で陽炎が見える、神社の庭ステージ。壁があり、形状は正方形。もしかしてPS2版『鉄拳4』にあった「HON-MARU」の外側?

Burning Temple

バーニング テンプル

形状：正方形

明け方のビルの屋上で闘うステージ。角度によっては朝日の強烈な逆光を浴びることになるという、[illegible]バトルフィールド。

City at Sunset

シティ アット サンセット

形状：八角形

大勢の見物客が見守る中で闘う、前作の「Underground」を思わせるステージ。八角形といっても、正方形の角を取ったような形状だ。

Urban Jungle

アーバン ジャングル

形状：円形

海賊が隠した多くの財宝が眠る洞くつ。財宝がある場所を歩くと金貨が舞う。なお、財宝のある場所では足元が隠れるので下段技に注意。

Pirate's Cove

パイレーツ コーヴ

形状：無限遠

大きな月の妖しい光に照らされた、広大なススキの荒野。ススキの存在により足元が見にくいので、普段よりも下段攻撃が有効!?

Moonlit Wilderness

ムーンリット ウィルダネス

TEKKEN 事典 **ステージの広さについて**：壁のあるステージの広さは、スタート位置からポールの崩拳(↓↘→+[illegible])やブライアンのマッハパンチ(→+[illegible])といった長い距離を吹き飛ばす技を組み込んだ空中コンボを決めるだけで、一気に壁際まで追い詰めることができる程度。ステージによって若干のばらつきはあるが、ほとんど変わらないものだと思っておいて間違い無いだろう。

形状：正方形

デーモンとケルベロスの像のある大聖堂で、CPU戦における中ボスであるデビルジンと闘うことになるステージとなっている。

Cathedral

カテドラル

形状：正方形

豪華な洋館の庭園というステージ。植え付けられた植物のせいで足元が見にくい部分がある。ほかの壁ステージより若干狭い。

Secret Garden

シークレット ガーデン

形状：無限遠

ペンギンやアシカが走り回る、南極の氷の上で闘うステージ。ペンギンやアシカは接近すると自動的に透明になるので、邪魔にならない。

Polar Paradise

ポーラー パラダイス

形状：正方形

酸性雨降り注ぐアジアの下町にある雑居ビルの屋上。繁華街なのか海老道楽らしきものも見える。ほかの壁ステージよりも若干狭い。

Acid Rain

アシッド レイン

形状：八角形

宇宙に建造されたコロニーでの闘い。すぐ近くに地球も見える。正八角形に近い形状なので、前作の「ARENA」に最も近いステージだ。

The Final Frontier

ザ ファイナル フロンティア

形状：正方形

人魂が宙を飛んでいるなど、そのおどろおどろしい雰囲気はまさに地獄門。塀の向こうに目を向ければ、カラスや仏像の姿も。

Hell's Gate

ヘルズ ゲート

形状：無限遠

CPU戦最後の闘いとなるジンパチとの決戦場。竜巻で土煙が吹き荒れている。壁が無い伝統の無限遠フィールドが採用されているぞ。

Final Stage

ファイナル ステージ

形状：八角形

ヴァイオレットが水着ギャルを侍らせているステージ。対人戦でのみ選択可能で、リー使用時には背景からヴァイオレットの姿が消える。

Poolside

プールサイド

TEKKEN 事典 ステージ小ネタ集：●Urban Jungle／地面が壊れる演出が発生する技を決めると、見物客を盛り上げることができる。 ●Secret Garden／ステージ上に潜む大きな蛙の付近で地面が壊れる演出が発生する技を決めると、蛙が昇天してしまう。 ●The Final Frontier／スタート時に地球側の外壁を見てみると、パックマンと共にメッセージが流れているのが分かるぞ。

知識を付ければ、勝率に跳ね返ってくる!

下段さばき

Text ロッソ

本作ではしゃがみステータスという概念が追加されたため、下段攻撃全般が強化されたといっていい。下段攻撃を無効化＆その後にリターンを見込める下段さばきは、今まで以上に重要だ。

下段さばきの仕組み

全キャラ共通の☆による下段さばきは、立ち、しゃがみ状態ともに☆に入れた時点からさばき効果が発生する。

注意したいのは立ち状態から入れた場合と、しゃがみ状態から入れた場合とで有効時間が異なる点。しゃがみ状態からよりも立ち状態からの方が有効時間が長いことを覚えておこう。また、レバーを入れっぱなしにしておくとさばくことができないので注意。

下段、特殊中段の判定の技なら、基本的にパンチ技、キック技を問わずに下段さばきが可能。ただし、下段攻撃であってもさばけない技があるので注意しよう(後述)。

さばき成功後は、パンチ、キックで有利になる時間が異なるが、どちらも追撃が決まるほど有利になる。相手はしゃがみ状態になっているため、上段攻撃や投げで反撃することはできない。中段攻撃でしっかりと反撃を決めていこう。

とにかく成功したら、中段技につないで相手の体力をしっかり奪っていこう。

パンチ技をさばいたときと、キック技をさばいたときでは有利時間が違う。

特殊な下段さばき

シャオユウのみレバー＋ボタンによる振り向きさばきが存在している。さばきモーション中に⬇でしゃがみ状態に移行することも可能だ。また、レイの豹の構えは下段攻撃が来た場合に自動でさばきが発生。前進中は常に有効となっている。ちなみに、双方ともさばき後の有利時間は通常の下段さばきと変わらない。

下段さばきの注意点

一見、万能に思える下段さばきだが、注意が必要な点がある。それは、ロウのドラゴンテイルのように、さばくと大きく体勢を崩す技や、スライディングのようにさばかれた側がダウン状態になる技があり、通常の反撃技が入らない場合もあることだ。また、さばくよりもガードした方が強力な反撃を決められる場合もあり、何でもかんでもさばく方がいい、というわけではないので注意しよう。

ちなみに下段攻撃ながら例外的にさばけない技も存在する。マードックのニースライサーなどがその代表例だ。

ニースライサーのようなさばけない技には注意。しっかりガードで対応しよう。

■下段さばき成功後の確定反撃技リスト

キャラ	キック技をさばいた後	パンチ技をさばいた後
レイヴン	ギロチンカッター 1発止め（）→ヴァンプニー（）→立ち→ユニコーンテイル（）	キックさばき成功時と同様
アスカ	[illegible]	[illegible]
フェン	飛天脚（）→入環繳寸杷2発止め（）→→交牙落襲（）→シットスピンキック（）	側碌腿（）→疾火蓮弾2発止め（）→→交牙落襲（）→シットスピンキック（）
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジン	飛び二段蹴り（）→羅喉2発止め（）→転掌絶刀（）	キックさばき成功時と同様
ファラン	[illegible]	[illegible]
シャオユウ	架推掌（）	挑打連掌（【】）→雀連砲～背向け（）→背身撃1発止め（背向け中）x2→振り向きキック（ or ）
ジュリア	大纏崩捶（）→箭疾歩（【】）→虎身肘（）×2→疾歩連肘（）	[illegible]
クリスティ	ピリバ（）→コンボジラール（）	ピリバ（）→ベンリン～ヘランバゴ（）→レヴァンタ～ベンリン・プラダ（座り中）
レイ	ライジングトゥーキック（）→[illegible]（☆ or ）→虎掃腿（虎の構え中）	[illegible]
スティーブ	ダブルライトアッパー（）→立ち→ダックインレフトフック～フリッカー構え（）→ブリストルランサー（フリッカー構え中）	ダブルライトアッパー（）→ソニックファング（）
[illegible]	[illegible]	[illegible]
カズヤ	六腑閃烈脚（）→奈落旋風（☆）	六腑閃烈脚（）→立ち→立ち→奈落旋風（☆）
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ポール	双飛天脚1発止め（）→ワンツーパンチ（）→立ち×2→万聖龍砲拳（）	キックさばき成功時と同様
ロウ	[illegible]	[illegible]
キング	ライジングトゥーキック（）→立ち→ローリングエルボーラッシュ 2発止め（）→ランニングジャガーボム（空中の相手に）	キックさばき成功時と同様
マードック	[illegible]	[illegible]
ヨシミツ	隼（）→立ち→忍法卍葛2発止め（）→忍法卍葛3発止め（）→突衝（）	隼（）→立ち→忍法卍葛4発止め（）→忍法卍葛1発止め（）→バレリーナキックコンボ1発止め（）
ブライアン	[illegible]	[illegible]途中）→立ち×2→マッハパンチ（）

TEKKEN 事典 **下段さばき成功後の確定反撃技リストについて**：上のリストで紹介している確定反撃は、相手との軸がずれている場合などに入らない可能性もある。また、現段階までで調査したものの中で最大ダメージのものを掲載しているが、今後発展する余地もある。さらにダメージを与えられるものが見付かった場合は、次号以降で機会を設けて紹介していこう。

大ダメージを与えられるチャンスを見逃すな!

壁やられ・壁コンボ

Text: ミシマスター

相手にヒットさせた技の種類や壁との距離によって、さまざまな「壁やられ」状態へと移行する。ここでは各壁やられの状態と性質、各キャラの壁やられ・強からのオススメコンボを紹介!

■3種類の壁やられについて

壁やられ・強	壁やられ・中	壁やられ・弱
吹き飛ばし攻撃や突進するような攻撃を壁付近でヒットさせたときになるやられ状態。壁に張り付く時間が長く、さまざまな追い打ちが確定してしまう。無防備な状態がダウンするまで続く。	壁を背にした相手に浮かせ技をヒットさせたり、空中に浮いたまま壁にヒットしたときに発生するやられ状態。少量のダメージを負い、崩れ落ちて地面に足が着くまでは無防備な状態が続く。	壁を背にした相手にダウン・浮かせ属性を持たない攻撃をヒットさせたときに移行するやられ状態。のけぞるようなモーションを取るが、ダメージを負ったり、フレーム優劣に変化があるわけではない。
壁ダメージ 無し	壁ダメージ あり	壁ダメージ 無し

壁やられの種類

相手の技をくらうなどして壁にぶつかった場合には、大きく分けて3種類の壁やられを伴なうこととなる。それぞれのやられモーションの発生条件や、追撃の有無などは攻守にわたって重要な要素となるので確実に覚えておこう。

壁やられ・弱は実質的には何も効果が無いのと同じだが、プレッシャーを与えやすく相手との距離が離れないので、続けて攻めていくことが可能。

壁やられ・中は壁にぶつかった際に少量のダメージを負わせることができる。また、壁ヒット後にコンボ補正が切れるのを利用して、通常の浮かせからのコンボよりも高いダメージを狙っていけるぞ。

壁やられ・強は相手を壁に張り付け状態にするので「発生は遅いが威力の高い攻撃」を追撃として狙える。このとき相手に一撃加えると、壁にぶつかった相手は壁やられ中になることも覚えておこう。

ジュリアのシーソーホイップ(接近して[illegible])のように、キャラによっては投げ技で壁やられを誘発することも可能。自キャラの技の特性はしっかり把握しておこう。

壁際での攻め方

相手を壁に追い詰めたときは大ダメージを与えるチャンスだ。下の表に書いた壁やられ・強誘発技からのコンボを狙っていきたい。横移動で壁との角度を調節したり、相手のお互いの位置関係が入れ替わるような投げ技に注意したりと、壁際では攻めながらも考えることは多い。

壁やられ・強にするために、自分と相手の軸が壁と垂直になるように位置を調整しよう。

壁際での防御行動

壁際に追い詰められると間合いの調整ができず、相手に好きなように攻められてしまう。壁際まで運ばれた際は、あえて受け身を取らずにダウンし、受け身攻めをやり過ごすことも大切だ。また、左の写真のように、キャラによっては壁際から脱出するのに適した技があるので利用したい。

ロウの左連拳～ワンツーニーは強制ガードなので、相手をガンガン押し返していける。

■壁やられ・強誘発後の基本コンボ

キャラ	コンボ
レイヴン	ランスキック(⇨●)→ハーデスヒール(⇦●)→ローキック(⇩●)
アスカ	[illegible]
フェン	獄寸靠(⇦●)→入環獄寸杷(⇨●●●●●)
[illegible]	[illegible]
ジン	胴抜き(⇨➡●) or 右回し突き(⇨☆⇩⬉●)→鬼八門(立ち上がり途中に●●●)→右下段回し蹴り(⇩●)
ファラン	エアファング([illegible])→構えチェンジ([illegible])→ローリングライトキック(右構え中に[illegible])
シャオユウ	架推掌(⇧●)→弧月閃(⇩●)→挑打連掌(⇧【●●●●】)
ジュリア	[illegible]
クリスティ	シャバ・ジラトリャ(⇩●)→ルーアピエルナ(⇦●)
レイ	[illegible]

キャラ	コンボ
スティーブ	ターンパンチ(●●●)→フリッカー構え(⇦●)→スピットファイヤコンビネーション(フリッカー構え中●●●●●●)
ニーナ	双掌破(⇨●)→シェイクショット～スウェー(横移動中に●⇧)→ブレイズスティンガー(⇩●)→エンプレスヒール(相手ダウン中に⇩●)
カズヤ	閃光烈拳(●●●●)～魔神烈衝拳(⇦●●●●●●) or 雷神拳(⇨☆⇩⬉●)
リー	インパルスショット(⇨➡●)→シュレッダーキックコンボ(下段)(⇨➡☆●●●⇩●)
ポール	崩拳(⇩⇧➡●)→崩拳 or 三宝龍・下段(⇨➡●●●⇩●)
ロウ	チャーシフロウ(チャーンドラゴン中[illegible])→ワンツーパンチ～ブレイズナックルコンボ([illegible])
キング	ブルータルサイクロン(●●●)→横移動→エルボーフック(⇧●●●)→アリキック～スピニングスマッシュ([illegible])
マードック	エルボースティング(⇨➡●)→ダブルハンマーフック(⇨●●●)
ヨシミツ	吹雪(⇨➡●)→バレリーナキックコンボ(⇨●●●)
ブライアン	マッハパンチ([illegible])→ガトリングラッシュ([illegible])

TEKKEN 事典 コンボ表補足：上記コンボ表のジュリア、リー、ポール、マードック、ヨシミツの5キャラは、壁やられ・強誘発技後のコンボ初段技を相手が崩れ落ちるのを少し待ってから、遅らせて出すようにしよう。ほかのキャラは基本的に最速のつなぎを心掛ければOKだ。ニーナとキングのコンボは壁と平行になるように途中で横移動をする必要があるので、難度が高くなっている。

レイヴン

RAVEN

前号でも述べたように、確定反撃の面では少し頼りないレイヴン。しかし、それを補って余りある二択攻撃は、驚異の一言。相手を攻めて、攻めて……攻めまくれ！

Text ささき

相手にスキを与えるな！

何といっても二択攻撃の強さが印象的なレイヴン。言い換えれば、対戦で勝つためには、いかに相手を固め、二択攻撃を仕掛けるのかが課題となる。ここでは、相手を固めるための連係技の使い方と共に挙げていくので、ぜひ参考にしてもらいたい。

まず一つめは[illegible]。2発目が横方向に強く、しゃがみステータスになっており、ノーマルヒットでも2発連続ヒットしてダメージもなかなか大きい。さらにガードされても反撃を受けにくいという高性能な技だ。ワンツーパンチ（）などをガードされた後に出すと、相手の上段攻撃による反撃をかわしつつ[illegible]。これを意識させれば、相手が[illegible]、[illegible]に攻めていけ。ただし[illegible]をガードされた後に相手に[illegible]移動をされ、[illegible]を[illegible]けられて反撃を受けてしまうことに注意すること。

コマンド入力後、かなり早い段階から空中判定になるブラインドゴースト。上の写真のように[illegible]使い方が可能

次にストームブリンガー（）。中段→中段の2段攻撃で、初段ヒットで2発連続ヒット。初段がジャンプステータスになっており、横方向にも判定が強い。発生が早く、1発目と2発目の間で割り込まれないので重宝する。ただし、2発目をガードされたときのスキは大きいので乱発するのは控えること。

最後はアサシンスティング（[illegible]）。この技は前進しつつ肘→裏拳と繰り出す2段攻撃。初段が上段攻撃をかわしやすく、ヒットすれば2発連続ヒットする。横方向にも強いため、中間距離から接近する手段として使うといい。なお、この技は中段～上段の2段攻撃となっているが、初段を相手にガードさせると2発目も強制ガードさせられるため、反撃を受けない。多用しても問題無いぞ。

これらの技に加えて、ワンツーパンチ（）やスマッシュハンマー（）で相手の動きを封じ、二択攻撃を仕掛けていくといいだろう。

[illegible]の相手に当てれば[illegible]技から[illegible]。ガードされてもOKだ。

相手にガードさせるとわずかに[illegible]有利になる[illegible]

[illegible]やタイミングの違う[illegible]攻撃への派生もあるため、見切られにくい。

ジャンプステータスを利用し、相手の起き上がり下段蹴りを避けつつ攻撃可能。

初段ヒットで3発[illegible]し、ダウンを奪える[illegible]

この攻撃……見切れるか？

戦術に幅を持たせるために取り入れたいのが、背向け状態から出せる技。背向け状態に移行する特殊行動であるラビリンス（）を不意に出して、背向け状態からの技で攻撃していけば、相手の意表を突けること間違い無しだ。

そのほかには、技後に自動で背向け状態に移行するホイールエッジ（）やスカルクラッシュ（）後に相手の反撃を誘い、バックベアーム（背向け中）でその反撃を当て身する……などといった戦術も面白い。

このようにさまざまな行動で相手をかく乱できる背向け状態。ぜひとも戦術の一つとして取り入れてみよう。

コンボ紹介

① ヒュドラバインド（［］）→ワンツーパンチ1発目空振り（）→立ち→ヴァンプニー（⇨⇨）→ギロチンクラッカー（⇧）

② メタルブーツ（⇧）カウンターヒット→ヴァンプニー（⇨⇨）→立ち→ディメンションチェイサー（）

③ ブラッディバズソー（⇩⇧⇨）→ローキック（⇩）→ギロチンクラッカー（⇧）

④ ボディースラッシュ（立ち上がり途中）→ヴァンプニー（⇨⇨）→スカルクラッシュ（⇦）→トリックキック（背向け中⇨）

⑤ グレムリンズキャノン（背向け中）→ブラインドゴースト（⇧）

ヒュドラバインド後は軸がずれやすいが、①なら比較的安定して決められる。②はカウンターヒットで相手を高く浮かせるメタルブーツからのコンボ。最後で相手をたたき付ける。③はローキックで相手を浮かせ直して、ギロチンクラッカーで締めるコンボ。④の最後のトリックキックは、スカルクラッシュ後に動く相手に決まる。動かない相手には、背向け中リバースハーケン（背向け中⇩）を当てよう。

この技に注目!!

スルトスタッブ

⇨

リーチの長い突きを繰り出す技。発生が遅く、立ち合いでは若干使いにくい感があるが、攻撃判定の強さはかなりのもの。ガードされても確定の反撃を受けないため、相手の受け身に重ねる使い方が強力だ。

ハーケンキック

⇧

しゃがみステータスを活かし、近距離で相手が上段攻撃を出すのを読んだときに使おう。うまくクリーンヒットさせることができれば、ダウンを奪える上に、ハーデスヒール（⇦）による追い打ちも確定する。ここまで決まればかなりのダメージを与えられるので、ぜひ狙ってみよう。

TEKKEN事典　**かわし性能のある技をうまく使え！**：スライドフェンサー（⇦）もブラインドゴースト（⇧）と同じく、相手の連係をかわしつつ反撃するのに使える。かわし性能はブラインドゴーストより低いものの、こちらは相手にガードされてもローリスクな上に、中段のスライドハンマー（⇦）と下段のスライドフェンサー（⇦）という派生技を出せる。うまく使い分けていこう。

人智を超えたスーパーチャイニーズ

馮威(フェン・ウェイ)

FENG WEI

撲面掌、単鞭、鉄釵という三つの技を駆使すれば、不利な場面でも攻めを継続することができる。フェンは「暴れスタイル」が強いぞ!!

Text ミシマスター

驚異のかわし性能を持つ単鞭を軸に、豪快な攻めを仕掛けていこう

疾火連弾2発止め(…)や掌靶(…)などを持っているため、接近戦ではほかのキャラと同じような基本的な立ち回りが可能。疾火連弾は初段をガードされると3発目をしゃがんでかわされるため、意外と痛い反撃を受けてしまう。確定反撃を入れる場面でのみ全段出し切るようにしよう。

使用頻度の高い掌靶、捶捶(…)、発勁掌(…)などをガードされた後の不利な状況は、フェンの技の性能を活かす絶好のチャンス。ガードに徹するのが基本なのだが、ここでは相手の発生の遅い技は撲面掌(…)でカウンターを取り、上段攻撃はしゃがみステータスを利用して鉄釵(…)で潜り、発生の早い中段攻撃などは単鞭(…)で避けつつ攻撃してみよう。フェンの寸靠(…)のような発生が早くて攻撃判定が強い技を出されない限り、不利な場面ではこの三つの技を使い分けることで相手の攻めを止めることができる。

もし相手がこちらの行動を読んで、有利な場面でも手を出してこなくなったとしても、相手が固まるならば攻めを継続できることに変わりは無い。ワンパターンにならないように各技を振り分けて使い、相手に狙いを絞り込ませないようにしていこう。

単鞭は下がる距離が長いので、かわし性能が高い。壁際で技をガードされて密着状態になってしまっても、相手がリーチの短い技を出してくればかわしてヒットさせられるほどだ。

尻もちからの攻めでダメージアップを狙う

フェンのみ狙える尻もち状態。尻もち受け身を取られなければ、さまざまな追撃が入るので積極的に狙おう。具体的には、尻もちを誘発したら、前ダッシュからの連環腿がオススメ。受け身を取られなかった場合は追撃として確定し、受け身を取られても空振りせずに相手にガードさせられる。ガードされた場合はジャブ程度の反撃を受けるが、連環腿1発止めも交ぜて使えば相手は反撃しにくいはずだ。

受け身を取られたときに技が空振りすると危険なので、連環腿はステップインから出そう。

相手に投げや下段攻撃を意識させれば、掌靶で尻もちを狙える機会は多くなるはず。

さばき技で攻める

雲手(…)は上・中段攻撃をさばけるものの、2発連続でさばかないと返し技が発動しない。そこで、相手が上・中段のパンチ技を出してくると読んだときは拐肘(…)を合わせるといい。拐肘は攻撃をさばかなかったときに中段攻撃となるからだ。連係技の途中の技をさばきにいった場合相手が連係を止めていたら最速の中段攻撃として機能するので、行動を制限できるぞ。

前掃腿(横移動中…)も相手に攻められたときに有効な使い方がある。横移動で直線的な攻撃を避け、しゃがみステータスで上段攻撃をかわせるのだ。カウンター狙いならば発生の遅さもカバーできる。

きっちりコンボを決めれば体力の4割を減らせる。攻守共に頼りになる下段攻撃だ。

相手が上段攻撃で突っ込めば、潜りながらヒット。意外とかわし性能が高い。

前掃腿は発生が遅いので、相手が近付いてくるところに合わせて出しておこう。

コンボ紹介

① 穿弓腿(立ち途中に…)→入環獄寸靶2発止め(…)→掌靶(…)→交牙落襲(…)→シットスピンキック(…)
② 連環腿(…)→立ち…→疾火連弾2発止め(…)→獄寸靠(…)
③ 単鞭(…)カウンターヒット→焚靶(…)→鉄釵(…)
④ 旋風連捶2発止め(…)→両断靶(…)
⑤ 前掃腿(横移動中に…)→掌靶(…)→入環獄寸靶2発止め(…)→交牙落襲(…)→シットスピンキック(…)

①と⑤は、交牙落襲で相手をたたき付けた後のシットスピンキックを…で出すこと。②は連環腿の2発目にディレイをかけて出さないと、浮きが低くなって立ち…で拾えないので注意。ディレイをかけない連環腿からは、しゃがみ…→獄寸靠というコンボに切り替えよう。④は旋風連捶を全段出し切るよりもダメージが大きい。相手の起き上がり方次第では、両断靶の後に鉄釵まで確定する。

この新技に注目!

連環腿

2段蹴りを繰り出す技で、1発止めでも相手を浮かせることができる。2発目にディレイをかけて出すことで、通常時よりも相手を高く浮かせることが可能だ。しかし、その場合空中コンボの威力は増すのだが、2発目が発生の早い技で割り込まれてしまうので注意しよう。

捶捶

大きく踏み込んで攻撃する中段攻撃。リーチが長く、ガードされてもスキが小さいので、起き攻め時や中間距離で重宝する技だ。コマンドの関係上前ダッシュから出すことになるので、ある程度相手の横移動にも対応することが可能。カウンターヒット時は崩れダウンを奪える。

TEKKEN事典 ハーフステップ：残影(…)はポールの崩拳ステップと同じように…というコマンドでハーフステップになる。ハーフステップからは立ち途中技を出すことができるので、疾歩連弾(立ち途中…)や金剛搗捶(立ち途中…)といった使いやすい中段攻撃をステップで近付きながら出せる。逆に、残影を出すときはコマンド失敗でハーフステップにならないように気を付けよう。

ジャック5

JACK-5

今号は「勝つために」をスローガンに、即勝率アップにつながる戦法を余すこと無く紹介。ジャック5の面白過ぎる勝ちポーズを、相手にそしてギャラリーに見せ付けろ！

Text:垂れ乳厳竜

勝つために頭に入れておきたいこと

ジャックは個々の技の威力は高いが、発生の早い技が少ないため、相手に攻め込まれることが多い。ある程度スキのある技をガードするまで防御に徹するのも重要だ。時には相手の攻撃に対してしゃがみ、ジャンプステータス付きの技を置いておく「守りながら攻める」ことが重要だ。

とはいえ、ジャック5にはジャンプステータス付きの技で優秀なものが特に無いため、下段攻撃に対しては下段さばきを狙うのが最良。さばき成功時はアッパーラッシュR（⇩●●●●●●）1発止めを当てて、空中コンボに持ち込もう。

上段攻撃に対しては、しゃがんでかわしてバイオレンスアッパー（立ち上がり途中●●）を当てるのが基本。投げやワンツーパンチ（●●）などの多段技を読んだときは、見返りの大きい&しゃがみステータスのブラボーナックル（⇩●）を狙おう。アトミックショルダータックル（⇨●or しゃがみ中に⇩●）もしゃがみステータスだが、ガードされると反撃を受ける上、当てても大した見返りは無いので使い勝手はあまりよくない。

リスクを最小限に抑えるならば、発生が早くガードされても反撃を受けにくい⇩●がいい。ヒット後はリーチの長いロングレンジスローへの連係が見切られにくく効果的だ。ただし、⇩●は相手に下段さばきをされる可能性があるので、多用するのは控えよう。

ジャック5のロングレンジスローは、上の写真の位置からでも届く。このことだけでも相手に抜けられにくいのだが、しっかり右投げと左投げを使い分けて、さらに抜けられにくくしよう。

ブラボーナックルを当てるポイント

ブラボーナックルは相手の上段攻撃に対して置いておくほか、スキが大きい下段攻撃をガード後にも使いたい。レイヴンのトルネードティザスター（⇦●●）や、ニーナのレッグスウィープ（⇩●●）、ロウのドラゴンテイル（⇩●）などをガードした後、素早く⇧☆から⇩で立ち状態に戻してから出せば、確定反撃となる。攻撃力の高いこの技をいかに決めるかが勝敗を左右するので、取りこぼさないように。

ロジャーの雷鳴2発目やキングのクローズラインコンボ2発目などが狙い目だ。

ブラボーナックルは相手の多段技の上段攻撃部分に合わせる使い方も有効。

投げコマンドについてアドバイス

カタパルトスロープラス（⇩⇦●）は、コマンド受け付け時間内なら⇩と⇦の間に前ダッシュを挟んでも出せるので、屈伸モーションを見せずにスムースに出すことが可能。ガード時に距離が離れる技をガードしたときは、⇩を先行入力し（⇩⇦）と入力すると簡単）、硬直が解けたと同時に前ダッシュから出すといい。

ハイルドライバーも、受け付け時間内なら⇨⇩を入力してから⇨と入力すると簡単）か、ら横移動してもその後⇨●で出せる。また、下のカコミで取り上げているパニッシュメントドロップは、コマンドの性質上しゃがみ状態からも出せるので覚えておこう。

下記のコンボを入れて確実にダメージを与えるのもいいが、固まる相手には……

各種投げを、アッパーラッシュL（⇧●●●●●●）でカウンターを狙うのもいい。

スラッピングダウン後は相手がしゃがみ状態で、ジャック側がかなり有利。

コンボ紹介

① ロケットアッパー（⇨➡●）or エクスプローダー（⇦⇧⇩⇧⇨●●）→画面手前横移動→大ジャンプ●→クロスストレート（●）→クロスストレート（➡●）→シザースメガトン（⇨●●●）

② アッパーラッシュL（⇧●●●●●●）1発目カウンターヒット→クロスストレート（●）→クロスストレート（➡●）×2→シザースメガトン（⇨●●●）

③ ダイヤモンドカッター（⇩●）カウンターヒット or メルトダウン（しゃがみ中⇧●）or アンカーショベル（⇧●）→ビッグブーツ（⇧●）

④ パニッシュメントメガトン（⇩●⇩⇧●）→ブラボーナックル（⇩●）or ダブルハンマー（立ち上がり途中に●●●●）or メガトンパンチ（⇦⇧⇩⇧●）

⑤ スラッピングダウン（⇧●）→フロントキック（⇧●）

①は横移動を挟むのがポイント。横移動後は素早く⬆を入力してジャンプキックを高い位置で当てよう。②はアッパーラッシュ後に前ダッシュを挟む。また、1発目のクロスストレートは、ロケットアッパーに化けてしまわないようにレバーニュートラルで出そう。④、⑤は、投げ後に先行入力が利かないので目押しで追撃しよう。

この技に注目!!

パニッシュメントメガトン

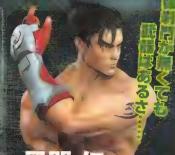
⇩●⇩⇧●

投げ技のパニッシュメントドロップ（⇩●）後に、中段の攻撃力が高い追加攻撃を繰り出す技。この追加攻撃は、相手側が地面に着く瞬間に⬅を入れることで一応ガード可能だが、難度が高いためにガードされることはまずないと思っていい。また、投げ部分の抜けコマンドが●なので、比較的抜けられにくいのも特徴だ。

パニッシュメントドロップは、⇩入力後にボタンの入力を少し遅らせることで（限度はあるが、遅らせた分だけ）、見た目の発生を早くすることができる。このテクニックを使えば、投げ抜けをされることはほとんど無く、近距離戦で非常に重宝する。また、相手の背後に壁がある状況で決めれば、壁から多少離れた距離でも壁やられ・強を狙えることも覚えておこう（コンボ④参照）。

TEKKEN 事典 **ギガトンパンチをうまく使え!!**：ギガトンパンチ（⇦⇧⇩⇦⇨●）は発生こそ遅いものの、ガードさせると相手がひるみ、ジャック5側が大きく有利になる。相手の受け身に合わせたり、少しスキのある攻撃をガードした後に狙っていこう。うまくガードさせた後は、固まる相手には投げ三択を仕掛けていくといい。暴れる相手にはアッパーラッシュLでカウンターを狙っていこう。

スタートダッシュに遅れるな! 全キャラ特濃攻略!!

風間 仁（カザマ ジン）

JIN KAZAMA

前作で猛威を振るった技に弱体化の波が押し寄せ、大雑把な闘い方はできなくなった。各技を適材適所で活かせるかどうかが、勝利のカギを握る。

Text: タケヤマ

接近戦の闘い方

接近戦では、左中段蹴上げ（…）が軸となる。中段前回し蹴り（…）に派生した場合は、ディレイをかけても割り込まれ、カウンター時は連続ヒットするので強力だ。さらに下段前回し蹴り（…【…】）にも派生させて中下の揺さぶりをかけること。

このほか、羅喉（…【…】）などの上中段技を織り交ぜて、最終的には投げ二択を迫っていく。特に、肩固め喉輪落としは抜けが…で、投げ後に…が確定するので覚えておこう。

中～遠距離戦の闘い方

中距離戦では、攻撃判定の強い立ち上がり途中…や羅喉（…）2発止めを相手の技に合わせるように出してカウンターを狙う。羅喉は初段ノーマルヒットで2発連続ヒットし、その後に左中段直突きを出せば相手の暴れを封じられる。この技と投げで二択を仕掛け、たまに羅喉3発目まで出し切ってみよう。

これらのカウンター狙いを相手が警戒するようなら、風神ステップ（…）で近付き、踏み込み左下段回し蹴り（…）と左突き上げ（…）、または…ースマッシュの二択を仕掛けよう。胴抜き（…）とロングレンジスローの二択も有効だ。

右下段後ろ回し蹴り・弐（…中に…）はスキが小さく、比較的ローリスクな技。

肩固め喉輪落としの後は、…（ホールド）と入力するとダメージがアップする。

コンボ紹介

① 立ち上がり途中… or 左突き上げ（…）→羅喉2発止め（…）→立ち…→転掌絶刀（…）

② 右下段後ろ回し蹴り・弐（…中に…）→鬼八門（立ち上がり途中…）

①のコンボは、立ち…を急いで入力すると羅喉3発目が出てしまうので注意。また、立ち…を挟まずに転掌絶刀を入れた方が、コンボとして安定する。空中に浮いた相手の状態次第では、立ち…を挟まない方がいいだろう。

この新技に注目!

避け中段突き …

名前の通り、避け性能の付いた中段パンチ。左に横移動しながら攻撃を繰り出す上に、しゃがみステータスとなっているので、相手の技をかなり避けることができる。リーチが短く、ダメージが低いが、使い勝手はすこぶる良好だ。

花郎（ファラン）

HWOARANG

左右の構えとフラミンゴを組み合わせた連係は、初見では見切られにくい。投げの種類も豊富なので、ファランは攻めの手段には事欠かないだろう。

Text: ミシマスター

効果的なフラミンゴ移行法

ファランの戦術上欠かせない要素となるのがフラミンゴだ。左右どちらのフラミンゴもジャブをガードさせれば有利になるので、攻めを継続しやすくプレッシャーを与え続けることができる。

特にカットロー（…）からレバー入れでライトフラミンゴへと移行する連係が強力だ。カットローがヒットしていれば、続くフラミンゴライトヒール（ライトフラミンゴ中…）は割り込まれることが無く、相手はガード以外に取れる選択肢が無い。これを意識させれば相手はうかつに動けなくなり、ファランが優位な状態でフラミンゴからの攻めを展開できるだろう。

脅威の左半月カウンター

前作まではあまり使われていなかった左半月蹴り（右構え中…）が、何とカウンターヒット時にのけぞりよろけを誘発できるようになった。相手がのけぞり中にレバー…でダウンを選択しなければ、バズーカーキック（…）が追い打ちとして決まる。さらにそこからレフトプラズマブレード（…）が確定するので、空中コンボも含めると相手体力の約8割を奪うことができる超強力連係となる。積極的に狙っていこう。

カットローからのフラミンゴが熱い。フラミンゴライトヒールを主軸に攻め立てよう。

相手がダウン選択してもしなくても、レフトプラズマブレードならばヒットする。

のけぞりよろけに直接レフトプラズマブレードを狙うのも手堅い選択肢だ。

コンボ紹介

① プラズマブレード（右構え中…【…】）→セットアップ～レフトフラミンゴ（…）→フラミンゴチェンジ（…）→ライトジャブ（…）→セットアップ～レフトフラミンゴ（…）→フラミンゴハンティングホーク（…）

② スピンキック（右構え中…）→ハンティングヒール（右構え中…）

①のフラミンゴチェンジは、別の技が暴発しないようにホールド入力で出そう。②はフラミンゴライトアクセル（ライトフラミンゴ中…）からも狙えるコンボだ。

この新技に注目!

ブラッディーギロティン …

ガードされてもスキが無い中段攻撃で、ノーマルヒットでも空中コンボに移行できる。ジャンプステータス技なので、相手の下段攻撃を跳び越えつつヒットさせることも可能だ。左右どちらの構えからでも出すことができる。

TEKKEN 事典

ジン：風神ステップ（…）を前ダッシュでキャンセルするのを連続で繰り返すのが、通称「ステステ」と呼ばれるテクニック。コマンド的には「…」の繰り返し。フェイントに使おう。

ファラン：ボールブレーカー（…）は…（ボタンホールド）…とスライド入力することで、投げ間合いが少し広くなる。また、この入力ならば走り中にボールブレーカーを出すこともできる。

壁際での鳥かご状態、再来なるか?

スティーブ・フォックス
STEVE FOX

今回は壁際での有効な攻めを紹介。スティーブだけの特権であるポジションチェンジ(以下PC)を駆使して、相手の体力を奪い取ろう!!

Text:ロッツ

PCの性能を確認!

PC(スウェー中[illegible])は投げ自体にダメージは無く、相手との位置関係を自在に調整できる動作。また、抜けコマンド受付時間が通常投げと比べると非常に短く、抜けるのが非常に困難だ。さらに壁際でPCを決め、相手を壁にたたき付けると、わずかだが壁ダメージが加算。その後はスティーブ側が大きく有利になり、さまざまな攻撃が確定する。有利時間は相手を押す方向、壁との距離で決まるため、瞬時に状況を見極めよう。

■PC壁ヒット後の追撃リスト

PCの種類	有利度合い	追撃
正面押し	小	ワンツー([illegible]) ライトニングコンビネーション([illegible])
側面押し	中～大	ソニックファング([illegible]) ライトアッパー([illegible])
位置入れ替え	大	スマッシュ([illegible]) ドラゴニックハンマー([illegible])
背面押し	小	ブリティッシュエッジコンボ([illegible])

壁際におけるPCを絡めた攻め

相手を壁際に追い詰めた際は、PCと中段攻撃で二択を迫るのが基本。中段攻撃はリスクの小さいアッパーストレート([illegible])を軸とし、しゃがみを読み切った場合はダブルライトアッパー([illegible])で壁やられを狙おう。相手が横に逃れるようならクイックフック([illegible])やフラッシングスクリュー(ライトウェービング中[illegible])が有効。フラッシングスクリューは横への避け性能が高く、相手の技をかわしつつ壁やられを狙える。下段の選択肢も忘れてはならない。壁際では距離が離れないため、リーチの短いダーティスマッシュ([illegible])も有効な攻撃になる。ぜひ選択肢に加えよう。

相手を背面から壁に押し付けた場合、角度によってはブリティッシュエッジコンボが全段ヒット。

コンボ紹介

① ライトアッパー～レフトウェービング([illegible])→バリアントコンビネーション(レフトウェービング中[illegible])→ダックインレフトフック～フリッカー構え([illegible])～ブリストルランサー(フリッカー構え中[illegible])

② カッティングフック([illegible])壁際ヒット→ソニックファング([illegible])

②は壁付近では相手が離れないことを利用したコンボ。ターンカッティングフック([illegible])や、クイックフックプレッシャー([illegible])の2発目からも狙える。

この新技に注目!

イレイザーブロウ [illegible]

ジャンプステータスで驚異のリーチを誇る中段パンチ。ガードされても有利なので、攻めを継続できる。ヒット時はカッティングフックによる追撃が確定。起き攻め時や、距離が離れているときの接近手段として積極的に狙っていこう。

美しい薔薇にはトゲがある……

ニーナ・ウィリアムズ
NINA WILLIAMS

『鉄拳TT』、『鉄拳4』と着実に弱点が補強され、気付けば過去最強のニーナがここに出来上がった。得意の接近戦を制して、屍の山を築け!

Text:タケヤマ

得意分野は接近戦

基本となるのはアッパーストレート([illegible])、レイブキック([illegible])などの発生が早い技。これらの技で相手を押さえ付け、相手の反撃は横移動でかわしてリフトショット(横移動中[illegible])で浮かせよう。有利な状況では、投げやレッグスイープ([illegible])を使ってガードを崩しにいく。対となる中段攻撃にはアッパーストレートやスパイダーニー([illegible])、バックステップからの[illegible]などがそろっているので、選択肢には事欠かない。

相手の反撃を読んだときは横移動で避けて、リフトショットを当てていこう。

接近戦における主力は、やはりアッパーストレート。[illegible]

スパイダーニーのススメ

スパイダーニーには立ち[illegible]、ワンツーパンチ([illegible])、アッパーストレートから派生させることができる。立ち[illegible]からのスパイダーニーは、初段カウンターで連続ヒットするので、相手の連係に割り込むときに使おう。ワンツーパンチとアッパーストレートからのスパイダーニーは、こちらの連係を嫌がって動く相手に当てるのが狙いとなる。前作ではしゃがみ状態の相手にスパイダーニーが当たった場合は投げに移行できなかったが、本作ではしっかり移行する。戦術的に幅が広がったと言える。また、カウンターヒット時は自動的に投げが発動するようになっているぞ。

スパイダーニー後は[illegible]に移行する。ここからの投げコンボは[illegible]

コンボ紹介

① 右アッパー([illegible])→ハンティングキックコンボ1発止め([illegible])→ライトローキック&バックスピンチョップ([illegible])×2→ブレイズスティンガー([illegible])→エンブレンスヒール(相手ダウン中[illegible])

② レッグスイープ([illegible] or しゃがみ状態から[illegible])カウンターヒット→ライトローキック&バックスピンチョップ([illegible])→クリークアタック&ディバインキャノン([illegible])

①の2回目のライトローキック&バックスピンチョップ(以下R&B)は前ダッシュから出す。エンブレンスヒールは確定で、無理に起き上がる相手はR&Bで拾える。

この新技に注目!

レプラホーンキック [illegible]

上段蹴りを2発繰り出すコンビネーション。ガードさせれば大幅に有利な状況となる。ノーマルヒットでダウンを奪え、脛斬り([illegible])などで追撃可能。カウンターヒットしたときは、相手が崩れるようにダウンするのでコンボを狙っていける。

TEKKEN事典

スティーブ:前作で相手を横に向かせる技として活躍したシーイーグルフックレイジ(ダッキング中[illegible])は、ガード時に横移動orしゃがみ入力されると硬直を軽減されるようになったので注意。
ニーナ:スパイダーニー～[illegible]のコマンドの「[illegible]」をタイミング良く押すと、ガードされたときに相手との距離が離れる。リスク軽減に役立つので、コツをつかむまで練習してみよう。

堅実かつ濃厚な攻めを心掛けよう

三島一八(ミシマ カズヤ)

KAZUYA MISHIMA

無造作に浮かせ技を振り回したり、大技による二択に頼るばかりでなく、まずは小技で相手の動きを封じ込めて有利な展開を作ってから攻め込もう。

Text: ミシマスター

攻撃は最大の防御なり

相手が上段攻撃で押されてきた時などにはしゃがみで避けを止めよう。カズヤはしゃがみ状態からの使いやすい下段攻撃が無いため、相手の行動は立ちガードに偏りがちだ。そこでしゃがみ…の硬直中に…で立ち状態にしてしゃがみ…→…という連係を使えば、有利に攻め続けられる。

立ち…は必ず…という入力で出すようにしよう。こうすることで技のダメージが上がり、ガードされたときの有利時間も増えるのだ。…をガードされた後は再度…を出せば、相手のしゃがみステータス技以外のほぼすべての技をつぶせるので、相手はこの状況で固まりやすくなる。

[illegible]

技の性能を引き出そう

[illegible]拳(…)の2発目に大幅にディレイがかかるようになり、相手の反撃を誘ってカウンターを取りやすくなった。相手を壁際に追い込んだときに、2発目にディレイをかけて出して壁やられ強を狙うといった使い方も効果的だ。

心中突き(…)も、右手攻撃のみさばくという前作には無かった効果が追加されている。一部の連係技の中には心中突きで強引に割り込めるものもあるぞ。

心中突きでは2発目の攻撃をさばき、…のようになったが…

ダブルアッパー(立ち途中…)のような2発目が右手攻撃の連係技は……

コンボ紹介

① 右踵落とし(…)しゃがみヒット→六腑閃烈脚(…)→踵切り(…)

② 螺旋裏拳(…)→風神拳(…)→ワンツーパンチ(…)→奈落旋風(…)

右踵落としをしゃがみ状態の相手にヒットさせると、大幅に有利になる。このとき相手はしゃがみ状態なので、①のコンボで追撃しよう。②は螺旋裏拳カウンターヒット後に、相手が空中判定になる前に風神拳を決める必要があることに注意。

この新技に注目！

奈落旋風　…

奈落払いからの新たな派生技。2発目の中段パンチのダメージが大きく、空中コンボにも組み込みやすいので使用頻度は高い。中間距離から1発目を空振りさせるように出して、下段の奈落払いとの二択を迫るのも見切られにくく強い。

新技の性能を存分に引き出せ！

リー・チャオラン

LEE CHAOLAN

新技であるデッドリースラッシュ(…)の強力な性能が発覚！　うまく戦術に組み込んでいけば、戦力がアップすること間違い無し!!

Text: ロッソ

デッドリースラッシュの性能に注目！

デッドリースラッシュはガードされてもスキが小さく、カウンターヒット時にコンボを決められる技(コンボ①参照)。しかも、発生直後から上段攻撃をかわす性能がある。コマンドの関係上とっさに出すのは難しいが、ワンツーのような連係に割り込むときや、相手が上段攻撃で反撃するのを読んだときは、しゃがみステータス技を出すよりもリターンが大きいので(コンボで体力約半分を奪える)、積極的に狙っていこう。

ワンツーのような上段連係をガード後に、デッドリースラッシュを出せば

相手が再度上段攻撃を出してきたときに、カウンターで返り討ちにできる！

アシッドストームの使い方

非常に見栄えがいいアシッドストーム(…)は、初段ヒットで全段連続ヒットして大ダメージを与えられるため、多用する人が多いと思う。しかし、相手側は初段ガード時にしゃがみステータス技を出すことで、出し切りと途中止めのどちらにも対応できてしまう。よって、確実に対応してくる相手には、あまり多用しない方がいい。初段のリーチが意外と長いので、相手の技をスカした後の反撃技として使うのがベストだ。

初段をガードされたときに2発目以降で相手の反撃をつぶそうとしても……

しゃがみステータス技で簡単に反撃されてしまう。途中止めした場合も同様だ。

コンボ紹介

① デッドリースラッシュ(…)カウンターヒット→デッドリースラッシュ→立ち…→トリプルファングキャンセル～ミストステップ(…)→ワンツーパンチ～ミストステップ(…)→シュレッダーキックコンボ2発止め(…)

② シルバーヒール(…)しゃがみヒット or カウンターヒット→シュレッダーキックコンボ2発止め→トリプルファングキャンセル～ミストステップ→ワンツーパンチ～ミストステップ→シュレッダーキックコンボ2発止め

①は2回目のデッドリースラッシュを少し遅らせて当てること。こうすることで、次の立ち…が入りやすくなる。②は始めのシュレッダーキックコンボを最速で出そう。

この新技に注目！

シルバーロー　…

非常に発生が早い&ダメージが高い、しゃがみステータスの下段攻撃。ヒット後は若干不利な状況になるが、…追加入力でヒットマンスタイルに移行できる。すぐにミストイリュージョン(…)を出せば相手のパンチ攻撃を無効化できるぞ。

TEKKEN事典

カズヤ：12月号の記事内にて紹介した、風神ステップからダブルアッパーを出す際のコマンドに誤りがありました。正しくは「…」です。ここに訂正すると共にお詫び申し上げます。
リー：壁やられのページでも紹介しているが、空中コンボで相手を壁際まで運んだ場合は、シュレッダーキックコンボ下段で締めよう。マシンガンキック(…)よりもダメージが大きいぞ。

待ち望んだ崩拳ステップ再臨！

ポール・フェニックス
PAUL PHOENIX

前作と同様に、見た目通り破壊力抜群の攻撃を数多く持っているポール。相手を倒すまで攻撃の手を緩めるな！

Text ささき

懐かしの二択攻撃が復活！

本作では『鉄拳3』のように、崩拳ステップ（⇩⇘➡）から落葉（●●）が出せる。これにより、落葉1発目のリーチの短さが補え、より大きなプレッシャーを与えられるようになった。ただし、落葉1発目がガードされると、竜王霹靂掌（●●ヒット時●または●●）に派生できないことに注意。

三宝龍2発止め（⇨➡●●）も間合いを安定させるために使いたい。ジャンプステータスでリーチが長く、ヒット後はコンボが入る。派生もあるので、中～遠距離から使おう。

崩拳（⇩⇘➡●）との見極めが非常に困難なので、二択攻撃の主軸にしよう。

崩拳ステップ中にレバーニュートラルを通せば、キャンセルして落葉を出せる。

修行の成果？小技も充実！

新技のボディースウェー（⇦●）は、ローリスクで膝後のケズりなどに打って付け。ボディーをガードさせて相手の反撃を誘い、反撃をスウェーでかわして攻撃したり、スウェーを相手に意識させて派生せず、発生の早い鉄山靠（●●）や投げなどで強引に攻めたりするのも有効だ。

スウェーからは瓦（スウェー中●）、逃げ旋（スウェー中●●）、ハイキック（スウェー中●）を出せる。瓦、逃げ旋、ハイキックカウンターヒットからはコンボを決めることが可能だ。飄疾カウンターヒット時に受け身を取らない相手は、浴びせ蹴り（⇨●●）で追撃しよう。

飄疾カウンター時に受け身を取る相手には、万聖龍砲拳（⇨➡●ヒットorガード時●）がヒット。

コンボ紹介

① 三宝龍2発止め（⇨➡●●）→立ち●→ワンツーパンチ（●●）→万聖龍砲拳（⇨➡●ヒット or ガード時●）

② 震撼（⇨●）壁ヒット→崩拳（⇩⇘➡●）

③ 双飛天脚（⇖●●）→鉄山靠（⇩●）

①の立ち●はその場、ワンツーパンチは前ダッシュから出す。②は崩拳を早いタイミングで出そう。鉞打ち（⇨●）→スイープキック（⇘●）で安定するのもありだ。

この新技に注目！

鼓打ち ⇦●

ノーマルヒットで相手を吹き飛ばす中段攻撃。相手の左横移動に強く、カウンターヒット時には竜王霹靂掌による追撃を入れられる。ガードされたときに反撃を受けないのも強みだ。

帰ってきた闘う料理人

マーシャル・ロウ
MARSHALL LAW

空中コンボの破壊力が増し、既存技の弱点を補う新技も追加されたロウ。事故で寝たきりの息子のためにも、勝って、勝って、勝ちまくれ！

Text タケヤマ

上・中・下・投げに死角無し

立ち合いで使っていくのは、ワンツーニー（●●●）、サマーソルトキック（小ジャンプタイプ）（⬆要素●）、下小サマー（⇩●）、ブレイクロー（⇩●●）、各種投げなど。その中でも、大ダメージを見込めるドラゴンニー（⇨➡●）と小サマーが最も当てたい技だ。

ドラゴンニーは本作から●抜けとなり、左右のロングレンジスローと合わせて使うことで、相手に的を絞らせなくできる。小サマーはリターンの割にガードされたときのリスクが小さく多用できる技だ。ブレイクローはヒットさせて有利になる下段攻撃。しかもカウンターヒット時にはコンボが入るので非常に強力だ。

ドラゴンニーは貴重な「空中コンボ始動技」。これがあるから、ほかの技も活きてくる。

背向けからの攻め

本作でパワーアップした攻めの要素が「背向け」だ。新技のリバース・ロー（背向け中に●●）は、ノーマルヒットでダウンを奪う下段攻撃。ヒット後はドラゴンラッシュ1発止め（⇦●）～ワンツーパンチ（●●）～ドラゴンストライクコンボ（⇨➡●●●）などが入る。

同じく新技のブラインドエルボーコンボ（背向け中●●）は、中段2発のコンビネーション。2発連続ヒットするので、前述のリバース・ローとの二択が成立するというわけだ。

ブラインドエルボーコンボのおかげで、背向けからの中段技不足が解消された。

リバース・ローはノーマルヒットでダウンを奪い、コンボを入れられるので強力。

コンボ紹介

① ドラゴンニー（接近して⇨➡●）→ドラゴンサマー（●⇧●）→ドラゴンストライクコンボ（⇨➡●●●）

② サマーソルトキック（小ジャンプタイプ）（⬆●）→トゥースマッシュ（立ち上がり途中●）→ドラゴンラッシュ～チャージドラゴン（⇦●●●⇦⇨）→チャージドラゴンキャノン（⇦⇨●）

①のドラゴンサマーは、できるだけ前ダッシュしてから当てよう。②は前作のプレイヤーにはおなじみだが、入力タイミングに慣れるまでは難しいので要練習。

この新技に注目！

エンシェントドラゴン ⇩●●

下段→中段のコンビネーションで、初段カウンターヒット時は2発連続ヒットする。また、2発目をガードされてもスキが小さいので、1発止めからの連係と合わせて使えば相手をほんろうできる。ちなみに、1発目はダウン攻撃にもなるぞ。

TEKKEN 雑資

ポール：相手を壁際に追い込んだ状態での震撼（⇨●）は、相手にガードされても距離が離れるので反撃を受けにくい。ヒット後の見返りが大きいので、積極的に狙って損は無い。

ロウ：チャージドラゴンから●抜けの投げが追加され、投げ二択が可能になった。また、上・中段さばき（⇦● or ⇦●）成功～チャージドラゴンからの追撃が決まりにくくなってしまった。

キング

ガチンコ上等！

KING

しゃがみステータスのおかげで強力になったレフトストレート→ライトアッパー（…）。接近戦ではこの技を主軸に相手を押していこう！

Text ハメコ。

接近戦で圧倒せよ

キングは投げが強力なので接近戦が重要。中距離からは掌底（…）やエルボーフック（…）、スプリントフック（…）で攻めよう。これらの技がヒットした後は、各種投げと中段のエルボーフック、下段のローキック（…）で選択を迫るといい。掌底などがガードされたら、しゃがみステータスでガードされても反撃を受けないレフトストレート→ライトアッパーでフォロー。その後は再度中距離からの攻めを仕掛けよう。

受け身後に走ってきた相手を迎え撃てる。再度ジャイアントスイングを狙ってみるのも。

…に取られた際のスキが…したジャイアントスイング

ジャンプステータスを活用した起き攻め

ローリングエルボーラッシュ（…）で空中コンボを締めた後や、ランニングジャガーボム（空中の相手に…）を決めた後など、自分の近くでダウンを奪ったら、中段のフライングニールキック（…）と下段のロードロップキック（…）で二択を仕掛けよう。共にダウンした相手にも決まるので、ガードされてもダウンするのでリスクが小さい。ジャンプステータスのおかげで起き上がり下段キックにも勝てる。

…ジャンプステータス技なので、起き上がり下段攻撃を…

相手を近くでダウンさせた後は、フライングニールキックとロードロップキックで二択

コンボ紹介

① ライジングトゥーキック（…）→ライトストレート→レフトアッパー（…）→立ち…→ダブルアキレス腱固め（空中の相手に… or …）

② スプリントフック（…）カウンターヒット→掌底（… ／ 1発目空振り）→ローリングエルボーラッシュ 2発止め（…）→ランニングジャガーボム（空中の相手に…）

①のダブルアキレス腱固め後はフラップジャックかジャイアントスイングで投げ抜けの選択を迫ろう。②は掌底2発目の威力が高いことを活用したコンボだ。

この新技に注目！

スプリントフック

上段攻撃だが、リーチが長い上に発生が早く（ミドルキックより早い）、ノーマルヒットで有利、カウンターヒットで崩れを誘発する。しかも、ガードされてもスキが小さい。中距離からのけん制や、連係に組み込んでのカウンター狙いが有効だ。

クレイグ・マードック

バーリトゥーダーの闘い方を魅せ付けろ！

CRAIG MARDUK

自ずと警戒されてしまうクラウチングスタイル。タックルからのスイッチやセットアップビーストをうまく使い、相手にプレッシャーを与えよう。

Text ロッソ

スイッチで惑わす！

スピアタックル（クラウチングスタイル中…）から横移動ができるスイッチ（タックル中…または…）。タックルはジャンプステータス技でつぶされるため、この技をうまく使うことが重要だ。相手がジャンプステータス技を出したところにスイッチを使えば、その技をかわしつつ側面を取れる。側面を取った後はレイドキック（立ち途中…）が有効。硬直の大きい攻撃をかわしていた場合はヒットし、ガードされても反撃を受けにくい。

…をかわして側面を取れる。側面を取った後は、レイドキックを出していこう。

タックルに合わせてジャンプステータス技を出されても、スイッチを使えば……

セットアップビーストからの攻め

新技のセットアップビースト（…）は大きく後ろに下がるため、そこからはスピアタックル以外の技で攻めにくい印象を受ける。しかし、相手との距離をうまく見極めて、近付いてくる相手にはレイドキックやスタンニー（立ち途中…）でけん制したり、カウンターを取りにいったりすることも重要。また、横移動で様子を見ることも大切だ。

セットアップビースト後に様子を見てくる相手には、スピアタックルやシットブレイクキック（しゃがみ中…）を狙うといい。シットブレイクキックはセットアップビーストで下がってからでも相手に届くほどリーチが長い下段攻撃で、ヒット時は大幅にマードックが有利になる。

スピアタックルさえも届かないほど相手との距離が離れている場合は、前述のスイッチを駆使して近付いたり、構えを解除して通常の立ち状態に戻して攻めていくことも大切だ。常に相手に的を絞らせないように立ち回ろう。

コンボ紹介

① スイングアッパー（…）→立ち…→アンガーラッシュ 2発止め～クラウチングスタイル（…）→クラウチングスタイルキャンセル（…）→空中投げ（…）

② レイドキック（立ち上がり途中…）→立ち…→コングラッシュ（…）

①のクラウチングスタイルキャンセルからの空中投げは、最速でなければ入りにくく、難度は高め。②の始動技であるレイドキックからは、相手が裏返って浮いてしまうため、空中投げが入らない。最後のコングラッシュは3発目にディレイが必要。

この新技に注目！

ダンクエルボー

ガードされても有利な中段攻撃で、相手を固める技として使いやすい。ガードさせると、相手はしゃがみ状態。ここで相手が暴れてきた場合、しゃがみステータスでない技はほとんど立ち…でカウンターを取れる。うまくカウンターを取ったら、ロングレンジ入力の空中投げで追撃しよう。

TEKKEN 事典

キング：新たな投げコンボのメキシカン・マグマ・ドライヴは、キングがPS2版『鉄拳TT』のエンディングで披露していたもの。スクリュードライバーまで決まれば相手体力の約7割を奪うぞ!!

マードック：プッシング（…）はガード時、ヒット時共に、相手にダメージを与えられないガード崩し技。しかし、カウンターヒット時はサルコンパンチ（…）が確定するほど有利になるのだ!!

緊急告知	アヴァロンの鍵 弐 ムック制作決定！ 2004年12月24日発売予定！

第弐期 魔導アカデミー開校！

THE KEY OF AVALON 弐

秩序と戒律

アヴァロンの鍵 弐 秩序と戒律
■メーカー：セガ（第三AM研究開発部）
■ジャンル：ボードゲーム
■操作方法：タッチパネル＋トレーディングカード
■発売日：2004年11月下旬（稼働）
■使用基板：TRIFORCE

ついに新章が始まるアヴァロンの鍵！　それに合わせ、初級～中級者向けのムックを作ることにした!!　基本ルール解析から、さまざまなデッキサンプル、各種データまで充実した内容だ！　気になる付録は、キャラクターカード!!　どんなものかは、見てのお楽しみ～。

アヴァロンのなんちゃら 弐
～世界の中心でアヴァを叫ぶ鳥～

漫画 堤利一郎　http://tsutsumi.cha.to/

まずカードが大幅に追加！全部で240枚を超えるボリューム！

今まであったカードの能力は調整され前作までのカードは『弐』の能力で読み込まれるぞ！

どど～ん

クエストオブD♪

ヒロインのくせに見かけないと思ったら浮気だったか……

ケンジくん
あんだけヒヨズリにヘコまされても、まだまだ頑張る青年。

魔導の世界へようこそ!

in徳島リポート!!

11月は徳島で開催！ まったりと、そして大いに盛り上がったぞ!!

また、『弐』発売目前での開催となったが、大好評の栞『弐』バージョンを一足先に配布！ 次回も見逃せない！

まったりと和やかに開催。でも、例の試作カードも放出！ そして新し[illegible]

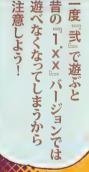
次回開催は秋葉原！

魔導の世界へようこそ!

次回は12月11日（土）15:00から開催予定!!

次回のイベント開催地は秋葉原ギーゴ。『弐』のイベントはここから始まるぞ!!

また、今回から全員参加できるイベントを検討中。間に合わなかったら申しわけないが、参加希望者は【筆記用具】を忘れずに持参してほしい！ 会場に居るのに参加できなくて歯がゆい思いをしないためにも、必ず持参しよう。

秋葉原ギーゴ
住所：東京都千代田区外神田1-15-1
TEL：03（3252）7528
営業時間：10:00〜24:00
※会場の大きさの都合で、先着200名までしか参加できません。ご了承ください。

いつものよーに、会場へは本誌を持参するといいことがあるぞ。

ピヨスリ
多数のパトロンを持つ、謎の鳥。[illegible]までに勝ちにこだわる姿は悪魔のよう。

[illegible]
この漫画のヒロインのハズ。最近引いたキャラはドラキュラー…ってオイ、ゲーム違うぞ。

『弐』におけるデッキ構築の基礎をレクチャー！

デッキ構築の指針

THE FOUNDATION OF MAKING THE NEW DECK

カードの特性だけじゃなく、移動値なんかもリニューアルされちゃってるんで要注意！　昔のセオリーが通用しない部分も多いから、ちゃんと組み直そうぜ!!

Text:伊勢猫

デッキの基礎となるモンスター種別

戦闘特化モンスター

移動面で問題が無くても、戦闘に勝てないと鍵が奪えず本末転倒。【戦闘時発動】の能力を持つモンスターは戦闘を有利に進められるが、強力なほど移動値が低い点に要注意！　移動値１～２のエース級アタッカーはデッキに２～３枚を目安に組み込もう。

【ポイズンスパイク】

汎用移動モンスター

デッキの基礎となるのは最大４マス移動が可能な２色４マスの汎用モンスターで、これにテレポート能力や無属性移動を加えて移動事故を減らす。配置モンスターの回避手段となる【キラーレディー】や【鬼ブル】などは、デッキに５～６枚を確保したい。

【ユキ・ダルマン】

【キラーレディー】

戦闘支援モンスター

２色３マス移動が多く、戦闘支援カードとしても使用可能な汎用性を持つ半面、決定力に欠けた中途半端な性能ともいえるモンスター。攻守ともに役立つ先制や避け能力に加え、デッキのアタッカーと相性のいい能力を持つカード４～５枚が投入の目安だ。

【フェレット】

【ハコリス】

【ヤドカリン】

手札操作モンスター

手札の片寄りを無くし、プレイの安定性を上げるために必要なモンスター。任意で手札を入れ換えたり、複製できれば理想のプレイングに近付けられる。ほとんどが青属性カードなので３～４枚が目安。タイムコストや発動条件の重複には注意しよう！

【マーメイド】

【アンチュ】

【シーミラー】

カードの役割を考える

払い出しやトレードで新たに入手したカードは、即座にデッキへ組み込んで戦力アップしたいところ。しかし、そのカードに与えられた役割を考えずに差し替えてしまうと、デッキ全体が機能しない歪んだ状態になりやすい。こういった状況に陥らないためにも、まずは入手したカードが持つ能力&効果をしっかりとチェック！　その特性を活かしたデッキ内の役割が理解できれば、デッキの中で差し替えても問題の無いカードが見えてくる。

さて、デッキの基礎部分を形成するモンスターについては、大まかな役割から四つのカテゴリーに分類できる。それぞれのカテゴリーには数多くのモンスターが用意されており、デッキタイプやプレイスタイルに応じた組み合わせは多種多様。まずは自分が手にしたスターターのタイプ（下記参照）を考えて、デッキと相性のいいカードを差し替えながら感覚をつかんでいこう。

スターターは全４タイプ。それぞれがコンセプトを持った比較的バランスの取れた構成なので、まずはこれを元に自分なりに使いやすいデッキへと作り変えよう。

TYPE-2　即死型コンセプトデッキ

TYPE-2　デッキリスト			
●モンスターカード（25枚）		【黒の王】	2
黄属性（8枚）		【ジラコバルト】	1
【ビーバ】	1	【ン・キィー】	1
【チャリオ】	1	【ベビドーラ】	1
【ポイズンスパイク】	1	緑属性（6枚）	
【ゴースト】	1	【ハコリス】	1
【グリゲーター】	1	【リッチー】	1
【キラーレディー】	1	【フリィーキー】	1
【暗黒魔王】	1	【鬼ブル】	1
【女神】	1	【ピノ】	1
[illegible]		【KP】	1
【マーメイド】	2	●マップ上魔法カード（2枚）	
【スケールイーター】	1	【イカロスウイング】	2
【アーマトード】	1	●戦闘支援カード（3枚）	
【シーミラー】	1	【目くらまし】	1
赤属性（6枚）		【黒の称号】	1
【フェレット】	1	【堕天使の嘆き】	1

速効性の高い能力の即死をコンセプトとしたデッキ。【ポイズンスパイク】をメインアタッカーに据えるなら、先制支援も同時に増やすこと。自分が使って機能していないと思った即死持ちのモンスターは、ライフ獲得が見込めるモンスターや汎用移動モンスターとの差し替えを一考したい。

即死は先制と組み合わせると十分な強さを発揮するが、ライフ維持が重要課題となる。

TYPE-1　移動型コンセプトデッキ

TYPE-1　デッキリスト			
●モンスターカード（25枚）		【アーマジロ】	1
黄属性（8枚）		【ジラクリムゾン】	1
【アライクバ】	1	【クマゴロウ】	1
【ブルホーン】	1	【ジラクリムゾン】	1
【ゴースト】	1	緑属性（6枚）	
【キラーレディー】	1	【ナイトキャット】	1
【ストラグラー】	1	【リッチー】	1
【女神】	1	【鬼ブル】	1
【Mr.ジェントル】	1	【ピノ】	1
【ビーバ】	1	【アマゾーネ】	1
[illegible]		【ハコリス】	1
【マーメイド】	2	●マップ上魔法カード（2枚）	
【シーミラー】	1	【イカロスウイング】	2
【アーマトード】	1	●戦闘支援カード（3枚）	
【シーミラー】	1	【封じ込め】	1
赤属性（6枚）		【亡者の盾】	1
【メカニモンク】	2	【フィールドアーマ】	1

移動マス数をパラメータに変換するコンセプトのデッキ。テレポートは優れた能力ながら、移動マス数に含まれないのがネック。アタッカー【メカニモンク】の持つ能力は魅力的だが、戦闘１番を取りづらく先制に弱い面も。速効性を持つ即死や、汎用性の高い先制を追加して欠点を補おう。

攻撃値を高めるには時間がかかるのが難点。先制や避けにも十分な注意が必要だ。

移動バランスのチェック項目

デッキの移動バランスは、各色の移動可能なカード枚数と合計マス数、カード1枚当たりの平均移動マス数を出せばおおよそのチェックが可能。多少の手間と時間はかかるが、これを行ないながらデッキ調整した方が、結果として効率良く回るデッキを作成できる。それぞれの項目別に計算のやり方と大まかな目標数値を設定しておくので、これらを参考にデッキ作成の役に立ててもらいたい。

CheckPoint 1 各色の移動可能なカード枚数

デッキを組み上げた後は、まず4色の属性マスごとに移動可能なカードの合計枚数を数える。この際に無属性と無条件移動を除外して、テレポート能力を持ったモンスターは属性移動だけで計算。一般的な移動型デッキの場合であれば、各色属性ごとに8～9枚前後が目標の枚数となっていく。

CheckPoint 2 各色の移動可能な合計マス数

属性ごとの枚数を数えた後は、各属性のマス数を数えて実際の移動バランスを見る。この場合もテレポート能力は属性部分だけを数え、無属性と無条件移動は無属性として計算。移動可能なカード1枚=1色2マスの各属性16～18マスが目標だが、無属性マス数が多ければ多少は下回っても問題無い。

CheckPoint 3 カード1枚の平均移動マス数

最後はカード1枚で移動可能な、平均マス数を各属性+無属性=30枚で計算しておく。移動に使えない魔法カードや戦闘支援カードは、デッキに入れた分だけ移動力が落ちるので注意。ほこら間の移動マス数は12マスなので、単純に1枚当たり平均3マスなら4枚で移動可能な計算になる。

無属性カードによるデッキの強化

無属性カード5枚が基本的にデッキにおける投入枚数の上限。これ以上はハンドコストの入れ替えを前提としたデッキでないと、まともに移動できない。

モンスター以外でデッキに入るのが、戦闘支援カードと魔法カードの2種類。これらをまとめて無属性カードと呼び、強力な特性を活かせばデッキを手軽に強化できる。ただし、モンスターと違って特定の目的にしか使えないので、差し替えには注意が必要。【イカロスウイング】や【天女の羽衣】など一部の移動サポート効果を持つ魔法カード以外は、無闇にデッキへ組み込むと移動できない状況が起こり得る。デッキに5枚入っていると毎ターン1枚が手札に来る可能性があることを考えて投入しよう。

マップ上魔法カード

【天女の羽衣】

有利な状況を作り出していく効果を秘めた魔法カード。移動サポートから、カード破壊、手札操作など効果は千差万別。対策用のカードも多く1～2枚が一般的だが、0枚であることも多い。

戦闘支援カード

【[illegible]】

戦闘を有利に運ぶ効果を持った支援カード。戦闘支援モンスターよりも強力な効果を持つが、戦闘以外には使用できない。一般的なデッキタイプでは、移動を圧迫しない2～3枚が目安となる。

移動バランスを考えたデッキ調整

手っ取り早い移動値の底上げには2色4マスの汎用移動モンスター。少しずつ枚数を減らし、ベストな枚数を探ろう。

1枚当たりの平均移動マス数が低くてもテレポート分が除外されているので実際の移動効率はもう少し高い。

カードを差し替える際、移動可能な色属性のバランス調整は外せないポイントの一つ。属性マスに左右されない無属性や無条件移動、テレポート能力などは便利な移動カードだが、それもデッキ全体の移動バランスが取れた状態での話。この数値が偏っていると、マップ上で一歩も動けないような歪んだデッキになりやすい。具体的なチェック項目としては三つの要素(左記参照)があり、この条件に近付くほど移動時の事故が起こりにくくなる。

実際に計算して移動値が目標数値を極端に下回っていた場合は、明らかにデッキの移動力不足。まずは汎用性が高い(複数の使い道がある)、2色4マスの汎用移動モンスターや戦闘支援モンスターで移動値を底上げ。目標の移動値をクリアできたら、あとは移動可能な属性バランスが一定になるように属性の割合を微調整。こうすることで、アタッカーや手札操作などのキーカードを差し替えずに、デッキ全体の移動バランスを整えられる。

TYPE-4 反撃型コンセプトデッキ

TYPE-4 デッキリスト			
●モンスターカード(25枚)		【フェレット】	1
黄属性(7枚)		【ケンタウルスヘル】	1
【モグタン】	1	【ラフリア(冬)】	1
【チャリオ】	1	【パールハウンド】	1
【ブルホーン】	1	【ウォーリアー】	1
【チャロ】	1	緑属性(5枚)	
【ゴースト】	1	【リンリン】	2
【AI】	1	【現世の歩兵】	1
【女神】	1	【鬼ブル】	1
青属性(7枚)		【ロータン】	1
【マーメイド】	2	●マップ上魔法カード(2枚)	
【トットー】	1	【天女の羽衣】	2
【アンチュ】	1	●戦闘支援カード(3枚)	
【カメポポン】	1	【弱体化の霧】	1
【ヤドカリン】	1	【アンデッドソード】	1
【ユキ・ダルマン】	1	【縛りの呪い】	1
赤属性(6枚)			
【レッド・ジュエル】	1		

対立モンスターの上昇パラメータを逆手に取ったカウンターがコンセプト。配置済みのエース級アタッカーとは抜群に相性がいいのだが、防御モンスターの基本耐久値をいかにクリアするかが課題。他力本願な要素が強いので、単体で決定力を兼ね備えたアタッカーの投入も考えていきたい。

対立モンスターがアタッカー以外だと[illegible]

TYPE-3 先制型コンセプトデッキ

TYPE-3 デッキリスト			
●モンスターカード(25枚)		【ケンタウルスヘル】	1
黄属性(7枚)		【ジラオーカー】	1
【モグタン】	1	【バルキリークララ】	1
【チャリオ】	1	【エレフォート】	1
【チャロ】	1	緑属性(6枚)	
【ゴースト】	1	【ナイトキャット】	1
【ダゴナイト】	1	【コングボス】	1
【ケルベス】	1	【現世の歩兵】	1
【女神】	1	【鬼ブル】	1
青属性(7枚)		【ロータン】	1
【エンペラー】	1	【レックスセーバー】	1
【マーメイド】	2	●マップ上魔法カード(2枚)	
【トットー】	1	【天女の羽衣】	2
【アンチュ】	1	●戦闘支援カード(3枚)	
【カメポポン】	1	【心眼】	1
【ヤドカリン】	1	【脆弱の沼】	1
赤属性(5枚)		【勇者の精神】	1
【アサシン】	1		

先制モンスターで戦闘時のアドバンテージを得るデッキ。先制モンスターは全般的に攻撃値が低めなので、その欠点を補う決定力が欲しいところ。モンスターの基本値を上げていく育成系カードや、対立相手の耐久値を下げる戦闘支援を投入するなど、先制の利点を活かす調整を目指したい。

攻撃値強化の戦闘支援や【悪夢の囁い】とのコンボが定番。即死と合わせるのも○。

まずは『弐』のルールに慣れることが先決！

『弐』の新戦略と環境論

NEW TACTICS NEW ENVIRONMENT

いよいよ稼動が始まったわね！新カードがいっぱい増えて、どんなデッキを作ればいいのか悩んじゃう〜。今回特に変わった部分を、バッチリ解説よ!!

Text:C-LAN

『弐』のリソース管理を考える

アドバンテージ・カードの筆頭といえば【ディープシーカー】。『弐』では、この"古代魚"はもちろんのこと、プラス交換カードはほとんどがコスト対象になり、結果としてカード1枚以上の費用対効果が得られるカードは激減している。それでは本作のアドバンテージ・カードを考察！

タイムコストの無いプラス交換カード

条件付きの場合もあるが、アドバンテージ・カードも探してみればまだまだあるものだ。以下に挙げたのは、手札消費無しに何らかのプラス効果を得られるカード。特に注目したいのは2枚。タイムコストの枷を逃れ、移動値も3ある【ブルーザガ】と、逆にハンドコストが消失し、移動値も4を維持している【サルヴェージ】だ。デッキ構築には工夫が必要だが、かなりのポテンシャルを秘めたカードだ。

【アンチュ】

【スカルシップ】

【サルヴェージ】

【ブルーザガ】

【シータンク】

【シードラコ】

タイムコストカード

【ディープシーカー】はまだアドバンテージを得られるが、やはりタイムコストが痛い。任意枚数を交換できる【カワウッパ】、育成を兼ねる【〜パズル】も存在するので、デッキに合わせて使い分けていくことになりそうだ。

重要なのは、投入するタイムコストカードを絞ること。【人魚の涙】は2枚を交換できる強力なカードだが、3枚体制で回すとあっという間にタイムが尽きてしまう。【レッドザガ】はまだしも、ほかのタイムコストカードとの併用は控えるのが無難だ。

カード名	タイムコスト
【レッドザガ】	−5
【シーラドン】	−5
【死人召喚】	−5
【パズル】シリーズ	−10
【ディープシーカー】	−10
【シーミラー】	−10
【カワウッパ】	−10
【盗賊の手】	−10
【人魚の涙】	−10

常識が変わる！

これまでにもお伝えしてきた通り、『弐』は新カードが追加されただけの作品ではない。従来のカードすべてに手が加えられ、効果や能力が完全に刷新された。全体的な傾向として、アドバンテージを得られるカードや汎用性の高いカードは、基本パラメータやコスト付加によって下方修正され、逆に上位互換に近いものが存在したカード（【ケンタウルスヘル】、【ン・キィー】、【女神】など）は能力が強化され、パワーバランスの均一化が図られている。

さらに、マップを含めた基本システムにも変革が施され、プレイ感覚はこれまでと全く異なるものになっているのだ。ここでは、今まで本シリーズをプレイしてきたプレイヤー向けに、新要素を詳しく解説。『弐』のキーになりそうなカードの可能性も模索する。

TOPIC マイナーチェンジが加えられたルール

戦闘支援のスタック速度

新たな効果や例外的なカードが追加されたこともあり、戦闘支援カードの発動タイムテーブルも、より細分化された。これに関しては次号以降で詳しく掲載しよう。

【悪魔の天秤】

これまでも避けの導入などで若干変化してきた。基本的には従来通りだが、例外的なカードも。

消滅効果の復活

効果が変わったため狙うのは難しいが、消滅効果自体は復活した。ただし、該当するのは【メルトダウン】のみ。【ブルホーン】などの耐久値マイナスでは消滅しない。

【メルトダウン】

配置モンスター数だけ対戦モンスターを−1／−1。防御に使えるようになったが、効果はおとなしい。

NEW FACTOR 1 マップバリエーションと切り替えの仕組み

戦いの舞台となるフィールドマップはこれまで3種類が存在したが、今回は実に5倍もの数が用意されている。そして、単純な数の増加だけでなく、チェンジのシステムも見直され、スムーズにゲームが進行していても頻繁にマップチェンジが行なわれるようになった。では、具体的にどのような条件でマップが変わるのだろうか？ マップチェンジの仕組みを解説しよう。

ほこら到達でマップが変わることも。これが構造チェンジだ。

マップは計15種類

本作のマップは計5種類あり、それぞれ構造チェンジによって変わるマップバリエーションが3種類ずつ。合計で15種類のマップが存在する。なお、いずれのマスもほこら間の距離は12マス（ワープポイントを使用しない場合）。前作に比べると、無属性マスが増えている。

忘れたころにやって来る構造チェンジ。マップバリエーションの一つとはいえ、その様相は大きく異なる。

賢者の城にたどり着けば、マップそのものが変わる。選ばれるマップは完全ランダム。構造チェンジも同様だ。

マップチェンジ

いずれかのプレイヤーが賢者の城に到達するとマップチェンジが行なわれる。これに関しては前作までと同様だが、このとき他プレイヤーが回ったほこらの数はリセットされずに継続するのが特徴だ。僅差で城行きを逃がしても、また一から回り直す必要は無いのだ。とはいえ10ターン制限があるので、タイムオーバーには十分注意しよう。

発生条件 賢者の城へ到達する

構造チェンジ

ほこら到達によるマップチェンジのことを構造チェンジと呼ぶ。そのマップで6ターン以上経過していれば、ほこらへ到達のたびに発生する。マップチェンジと違うのは、自分が居るマス色が変わっていないこと。【ウッデン】や【ネプチューン】の効力が変わってしまうことは無い。ただし【メイドラマイマイ】で塗り替えたマスは元に戻る。

発生条件 6ターン以上経過後ホルダーがほこらへ到達する

注目の新エンジン2

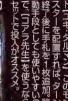
【ライフルーツ】

これまでは微妙な位置付けにあったSR【ライフルーツ】だが、今回配置した時点で2マス以内のテレポートを行なえるようになっている。さらに、このカードをバックアップするように、これまで「使えない」とされてきたテレポートカードが軒並みパワーアップしている。そういう意味で、このカードを第2の注目カードに取り上げたい。

【ゴースト】の下方修正やテレポート速度の低下はあるが、総合力は格段に上昇している感がある。今後は大きな警戒が必要なデッキジャンルになるかもしれない。

移動手段としても活躍

【絶望のトビラ】

4マス以内の任意の配置モンスターに飛べるようになり、耐久値もアップした【絶望のトビラ】だが、注目したいのは移動値が4あること。【ライフルーツ】中心のテレポートデッキなら、移動手段に使ってしまえばいいのだ。

1マスで5マス移動＋1

【ブルーザガ】

これまでも使えたコンボだが、タイムコストが無い【ブルーザガ】は相対的に強化された。拾う支援はやはり【天空の武具】がベストか。デッキの構造上戦闘支援が増えるので、【マーメイド】などの流しカードも多めに入れておこう。

効果的な活用法

配置時のテレポートが2マス「以内」というのがポイント。手札と相談してベストな位置から移動を開始できるため、安定度が格段に向上しているのだ。テレポートデッキはもちろん、移動事故防止や無条件移動のかわりに投入してもそれなりに効果が期待できる。単色移動4マスのモンスターを中心に構築するのも手だ。【カルト・ホール】を使う場合は入れ過ぎに注意。

足を兼ねる安定アタッカー

【バルキリー】

テレポートデッキで使えば、100％に近い確率で攻撃値25で戦闘できる。さらに2色4マス移動が可能なので、歩きもテレポも自由自在。そのほか【キラーレディー】や【ビッグボウ】も使いやすいカードだ。

注目の新エンジン1

【コアラ先生】

移動後に3マス以内の空きマスに捨て札のモンスターを配置できる【コアラ先生】。効果自体は何となく地味に感じられるが、シナジーを生み出すカードと組み合わせれば劇的な効果を発揮。今後大化けする可能性のある注目カードだ。具体的なコンボカードには以下のようなものがある。【エイイアン】と【ユキ・ダルマン】はともに珍獣族なので、【コアラ先生】のギミックを組み込んだ珍獣族デッキの作成も面白い。生徒（対戦相手）に対して静かにキレるチョーク投げの戦闘シーンも必見だ！

配置とドロー強化を兼ねる

【ユキ・ダルマン】

早くも最優秀コモンとの呼び声も高いドローサポートカード【ユキ・ダルマン】。このモンスターを配置すれば、ターン終了後に手札を1枚追加。移動手段としても使いやすいので、【コアラ先生】を使うならセットで投入がオススメ。

2枚で8マス移動＋2体配置

【エイイアン】

【コアラ先生】で移動後、2マス先にモンスターを配置。【エイイアン】でそのポイントに飛べば、さらに4マステレポート。カード2枚使用で8マス移動、および2回のテレポート、さらに配置モンスター2体を稼げるお得なコンボ。

効果的な活用法

やはり相性がいいのは、[配置後発動]能力を持つモンスター。その中でも、マス色を選ばない【リッチー】、【ユキ・ダルマン】、【ライトニンゲソ】との組み合わせは非常に使い勝手がいい。指定マスが広範囲にわたるため、足止めにも効果的に活用できる。このカードを中心にデッキを組むと配置モンスターがかなり増えるため、配置数参照系のカードを併せて使うのも有効だ。

1枚で4マス移動＋1体配置

【スカルシップ】

使い方は【エイイアン】と同じ。移動後、2マス先に欲しいモンスターを捨て札から配置し、【スカルシップ】で乗り付けて引き上げる。交換率に関しても【エイイアン】とほぼ同じだ。直接手札に入るため、臨機応変に選べるのが利点。

オススメの戦闘支援カード

戦闘支援カードにもバッサリメスが入れられている。これまではあまり使われなかったカードに、パラメータ修正値が付加され、汎用性が増しているケースが多い。「カードブレイク」のように、効果自体が全く違うものになったカードもある。なお、先制能力＋αを追加する支援が「弐」でまた増えたため、攻撃値もアップする【心眼】なども見る機会が増えそうだ。

ここでは「弐」の追加カードの中から、オススメの3枚をピックアップ。ほかにも意表を突くカードが目白押し。手に入れたら使ってみよう。

【名刀の刃紋】

分かりやすい強さを持ったカード。「手札」発動、「戦闘時」発動能力の無いモンスターに使えば、負け無効と先制が付く。

【堕天使の囁き】

対戦モンスターの基本値増加分（通常色バー）を吸い取ってプラスする。デフォルトで攻守が6アップするのも見逃せない。

【天空の武具】

テレポート1回で防御＋16。特にギミックを組まずとも防御手段になる。テレポートデッキなら＋50オーバーも楽に出せる。

NEW FACTOR 2 アイテムの効果と出現法則

一定ターンごとにマップ上にアイテムが出現するのも『弐』の新要素の一つ。アイテムは色分けされた5種類が存在し、通過または停止するとそれぞれの属性を象徴する効果が発揮される。アイテム出現の1ターン前には、実体化するマスに出現のサインが現れるので、これも考慮に入れて行動計画を立てよう。移動手段になる黄のテレポートと青のドローが強力だ。

前兆からアイテムの種類も分かる。可能な限りゲットしていこう。

全5種類のマップアイテム

アイテムは5種類で、実体化直前は色分けされた転送アイコンが表示。アイテムマスに停止する必要は無く、通過するだけでも取ったことになる。

色	アイテム	効果
黄	テレポート	停止または通過すると、移動後に2マス以内のテレポートを行なえる。なお、1回の移動で複数を取得しても、効果が発動されるのは1回限りとなる。
青	ドロー	停止または通過すると、移動後に停止マスと同属性のカードをランダムで取得。このときタイム－5。1回の移動で複数を取得しても効果は1度限り。
赤	ライフ回復	停止または通過すると、ライフが＋1される。黄、青と異なり、通過した分だけ回復する。なお、ライフの最大値は10に固定された（設定変更不可能）。
緑	育成	停止または通過すると【現世の歩兵】能力が発動し、手札のモンスターカードが＋2／＋2される。1回の移動で複数を取得しても効果は累積する。
白	スピードアップ	停止または通過すると、2ターンの間移動と魔法詠唱のレベルがMAXになる。これは【隼の刻】と同じ効果で、最大レベルの40の超えるスピードだ。

アイテム出現のルール

アイテムは転送アイコンが表示された2ターン後に次ターンに実体化する、というのが基本法則。転送アイコンの出現タイミングは、ゲームプレイ開始後5～7ターン目のいずれか。一度出現した後は、3～5ターン目のいずれかになる。なお、アイテムの出現数は6個と決まっているが、アイテムの種類と位置は毎回ランダムで変わるため、同じアイテムが連続で出現することもある。ときには運で片付けられないほどのアドバンテージを得られるが、チェイサーターンで戦闘一番を取りたいときにはジャマになることも。臨機応変に。

カードドローが最も大きな恩恵を得られるが、タイムコストに注意。ホルダー時に出現すれば独り占め可能。

カード効果一新! 「弐」の完全カードリストを公開!!

アヴァロンの鍵 弐 カードリスト

THE KEY OF AVALON NEW CARD LIST

新旧カードを完全網羅! お馴染みの Ver1.0 カードも数値や効果が全面的にリニューアルされとるよって……、ミスせんようにチェックせなあきまへんで!

■表組みの見かた

No.	属性	稀少度	名称	種族	移動値	移動マス	攻撃値	耐久値	能力発動条件	特殊能力・効果
1	黄	C	ビーバ	珍獣族	3		13	12	【戦闘支援モンスター】	【戦闘支援モンスター】として使用可能(先制　および　耐久値+3)
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪

①No.:カードの固有番号。なお、頭にアルファベットが付加されているカードは追加されたバージョン名を表している。
無:アヴァロンの鍵VER.1.0で登場したカード
N:アヴァロンの鍵VER.1.20新たなる召喚で追加されたカード
C:アヴァロンの鍵VER.1.30混沌の宴で追加されたカード
E:アヴァロンの鍵 弐で追加されたカード
ex:非売品のエクストラカード
②属性:カードの属性を表し、6種類ある。[illegible]
[illegible]支援)の略字となっている。
③稀少度:カードに設定された稀少度(レアリティ)を表している。アルファベットは稀少度合いを略したもので、5種類ある。稀少度が高い順から、SR(スーパーレア)、VR(ベリーレア)、R(レア)、UC(アンコモン)、C(コモン)となっている。
④名称:カードの名称。
⑤種族:モンスターが属している種族名。マップ上魔法と戦闘支援には、種族が存在しない。
⑥移動値:そのカードで移動できる最大マス数を表している。
⑦移動マス:そのカードで移動できるマス色の内訳を表している。
⑧攻撃値:モンスターの基本攻撃力を表した数値。
⑨耐久値:モンスターの基本耐久力を表した数値。
⑩能力発動条件:個々のカードの特殊能力が発揮される条件を表している。
⑪特殊能力・効果:個々のカードの特殊能力を表している。

■補足事項

◆持ち札とはデッキ、手札、捨て山を合わせたすべてのカードを指す。◆手札が6枚あった場合は、ターン終了時の手札追加効果&能力は発動しない。◆カードに明記された攻撃値&耐久値のことを**初期値**、戦闘時発動の能力以外で増減した攻撃値&耐久値のことを**基本値**という。◆基本値の上昇能力は特に明記が無い場合、攻撃値&耐久値は30/30が上限。◆戦闘時発動能力で上昇する攻撃値&耐久値は999/999が上限。◆破壊されたカード枚数のカウント上限は10枚。◆**避け無効**の効果はすべての回避に関連した能力&効果が無効化の対象。◆デッキ操作系の能力は**【マーメイド】**のみデッキをリセットしてカード操作が可能。

No.	属性	稀少度	名称	種族	移動値	移動マス	攻撃値	耐久値	能力発動条件	特殊能力・効果
1	黄	C	ビーバ	珍獣族	3		13	12	【戦闘支援モンスター】	【戦闘支援モンスター】として使用可能(先制　および　耐久値+3)
2	黄	R	ポイズンスパイク	邪心族	1		8	16	【戦闘時】	後攻★攻撃成功時、対戦モンスターを即死させる★即死させたモンスターを【ゴースト】のカードに変え、あなたの手札に加える★※手札に加えたカードは、使用後破壊される
3	黄	C	アライクバ	珍獣族	4		15	15	【配置後】	基本耐久値に(このターンの移動数)をプラスする★※上昇する値の上限は30まで
4	黄	UC	チャロ	珍獣族	2		12	14	【配置後】	3マスのテレポートを行なう
5	黄	C	ビッグボウ	巨人族	3		17	12	【移動後】	次に移動するモンスターの移動値がテレポート移動になる
6	黄	R	ゴースト	邪心族	1		16	10	【移動後】	(あなたの手札にあるモンスターカードの枚数)分のテレポートを行なう
7	黄	R	魔法剣士	戦人族	3		17	16	【戦闘勝利時】	あなたは次の行動中、【マップ上魔法】カードを唱える度に、2マスのテレポートを行なう
8	黄	UC	キャッスルカノン	機械族	4		15	18	【戦闘時】	このモンスターの攻撃値と耐久値を入れ換える
9	黄	C	ブラッギス	亜竜族	3		13	16	【戦闘支援モンスター】	【戦闘支援モンスター】として使用可能(耐久値+9)
10	黄	R	絶望のトビラ	機械族	4		14	17	【配置後】	あなたの周囲4マス以内の配置モンスター 1体を選び、そのモンスターのいるマスにテレポートを行なう
11	黄	C	キラーレディー	戦人族	1		17	11	【移動後】	3マスのテレポートを行なう
12	黄	SR	プラテウム	精霊族	2		20	17	【戦闘勝利時】	あなたは次の行動開始時、ほこら一つを選び、そのほこらにテレポートを行なう★このモンスターは【戦闘支援】カード使用不可
13	黄	R	暗黒魔王	邪心族	2		17	10	【戦闘時】	攻撃成功時、黄属性以外の対戦モンスターを即死させる
14	黄	VR	インフィニティー	精霊族	3		18	17	【戦闘勝利時】	あなたは次の行動開始時、対立相手一人を選び、そのプレイヤーのいるマスにテレポートを行なう
15	黄	UC	ジャンプー	珍獣族	4		16	15	【戦闘終了時】	あなたは次の行動開始時、2マスのテレポートを行なう
16	黄	C	AI	珍獣族	3		12	13	【戦闘支援モンスター】	【戦闘支援モンスター】として使用可能(先制　および　攻撃値+3)
17	黄	C	ストラグラー	戦人族	4		16	13	【戦闘時】	攻撃値に(このターンの移動数)をプラスする★※防御戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する
18	黄	UC	女神	精霊族	3		16	13	【戦闘時】	反射無効
N.1	黄	C	モグタン	珍獣族	3		15	15	【戦闘支援モンスター】	【戦闘支援モンスター】として使用可能(避け無効　および　攻撃値+6)
N.2	黄	UC	ピアス	戦人族	3		18	10	【戦闘時】	先制能力を持った対戦モンスターの攻撃を避ける
N.3	黄	C	チャリオ	戦人族	4		11	11	【戦闘時】	攻撃値と耐久値に(このターンの移動数)をプラスする★※防御戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する
N.4	黄	UC	バクー	珍獣族	3		16	15	【移動後】	(6ーあなたのライフ数)分のテレポートを行なう
N.5	黄	R	イグアン	戦人族	2		17	11	【配置後】	黄マス配置後、周囲4マス以内のマスを選び、そのマスにテレポートを行なう
N.6	黄	VR	フィフティニー	精霊族	1		15	15	【戦闘時】	【戦闘支援】カードを使用しない場合、先制　攻撃値+10
N.7	黄	C	グリゲーター	亜竜族	3		16	14	【戦闘支援モンスター】	【戦闘支援モンスター】として使用可能(即死無効　および　耐久値+6)
N.8	黄	SR	ライフルーツ	精霊族	2		16	17	【配置後】	2マス以内のテレポートを行なう★このモンスターを配置したターン、あなたのモンスターの移動はすべてテレポート移動になる
N.9	黄	R	ダゴナイト	海洋族	3		14	15	【戦闘時】	先制★攻撃成功時、青属性の対戦モンスターを即死させる
N.10	黄	UC	オウリーン	精霊族	2		17	13	【移動後】	好きな枚数の手札を捨て、(捨てた枚数+1)回分、2マスのテレポートを行なう
C.1	黄	UC	プリティベル	精霊族	4		16	14	【移動後】	好きな手札を1枚捨て、テレポート能力を持つモンスターカード1枚を、デッキからランダムで手札に加える
C.2	黄	C	ブルホーン	獣族	4		13	16	【戦闘時】	対戦モンスターの耐久値を6マイナスする
C.3	黄	C	サイロン	獣族	4		16	13	【戦闘時】	対戦モンスターの攻撃値を8マイナスする
C.4	黄	VR	カルト・ホール	機械族	1		15	17	【手札】	このカードが手札にある間、あなたがテレポートする度、このモンスターの基本攻撃値に5をプラスする★※上昇する値の上限は60まで
C.5	黄	UC	契約の証	邪心族	3		16	12	【配置後】	あなたの周囲3マス以内に居る対立モンスター 1体を選び、そのモンスターの基本耐久値を12にする
C.6	黄	R	ドリルザーグ	機械族	4		18	14	【配置後】	8マス以内の1番近くに居るあなたの配置モンスターのマスに、ランダムでテレポートを行なう
C.7	黄	R	ケルベス	邪心族	2		10	16	【戦闘時】	先制★対戦モンスターから受けたダメージを返す
E.1	黄	VR	セラフィー・ルカ	精霊族	1		17	17	【戦闘勝利時】	あなたは次の行動開始時、あなた以外のプレイヤー一人とあなたの位置を入れ替える
E.2	黄	R	ヘルドロイ	邪心族	2		11	15	【戦闘時】	攻撃値に(あなたの破壊されているカードの枚数)×3をプラスする
E.3	黄	UC	ねんねんね	珍獣族	4		14	14	【戦闘時】	対戦モンスターの基本攻撃値が14以下の場合、攻撃を避ける
E.4	黄	UC	エイイアン	珍獣族	3		16	15	【配置後】	2マスのテレポートを行なう★テレポートしたマスにモンスターがいた場合、さらに4マス以内のテレポートを行なう
E.5	黄	SR	ディアボルガ	邪心族	1		13	15	【戦闘時】	【戦闘支援】カードを使用しない場合、攻撃値に(あなたの配置モンスター数)×7をプラスする★能力を使用した場合、ターン終了時、あなたの配置モンスターはすべて消滅する★※プレイヤーのいるマスは対象にならない
E.6	黄	R	イヌガミ	精霊族	4		17	16	【戦闘勝利時】	あなたの次の行動開始から2ターンの間、すべてのモンスターは無属性移動が行なえる
E.7	黄	UC	Mr.ジェントル	邪心族	4		10	10	【戦闘時】	攻撃値と耐久値に(5・10・15)の中から、いずれかの値をランダムでプラスする
E.8	黄	UC	ゴクーゾ	戦人族	4		12	12	【戦闘時】	攻撃値と耐久値に(あなたの配置モンスター数)をプラスする
E.9	黄	R	メイドラマイマイ	昆虫族	2		15	16	【移動後】	止まったマスから周囲2マスを、ターン終了時に好きな属性に変化させる
E.10	黄	UC	イエローパズル	機械族	4		15	15	【配置後】	好きな枚数の手札を捨て、(捨てた枚数)分、デッキから黄属性カードをランダムで手札に加える★手札に加えたカードの基本攻撃値に3をプラスする★※上昇する値の上限は30まで
E.11	黄	R	ふう	珍獣族	4		17	16	【戦闘勝利時】	あなたは次の行動開始時、マップ上の中からランダムで選ばれる2マスの中から一つを選び、そのマスにテレポートを行なう
No.	属性	稀少度	名称	種族	移動値	移動マス	攻撃値	耐久値	能力発動条件	特殊能力・効果
[illegible]	[illegible]	C	エンペラー	珍獣族	3		14	17	【戦闘支援モンスター】	【戦闘支援モンスター】として使用可能(攻撃値+10)
[illegible]	[illegible]	R	マーメイド	海洋族	2		17	12	【移動後】	手札をすべて捨て、(捨てた枚数)分、デッキからドローする

No.	属性	稀少度	名称	種族	移動値	移動マス	攻撃値	耐久値	能力発動条件	特殊能力・効果
[illegible]	青	UC	シータンク	機械族	3	●●●	15	16	【配置後】	【マップ上魔法】カードあるいは【戦闘支援】カード1枚を、捨て山から選び、手札に加える
[illegible]	青	R	ディープシーカー	海洋族	2	●●	13	15	【配置後】	好きな手札を1枚捨て、配置したマスと同属性のカード2枚を、デッキからランダムで手札に加える
[illegible]	青	UC	アンチュ	珍獣族	3	●●●	11	17	【配置後】	青マス配置後、モンスターカード1枚を、捨て山から選び手札に加える
[illegible]	青	SR	ケルピー	精霊族	3		18	16	【移動中】	すべてのマスを無条件で移動でき、このモンスターに通過されたモンスターを表すカードはターン終了時に全プレイヤーの持ち札から破壊される
[illegible]	青	R	ダゴン	海洋族	4	●●●●	13	17	【戦闘時】	対戦モンスターの【戦闘時】発動能力をすべて封じる★※【戦闘支援】カードの効果は対象にならない
[illegible]	青	C	シーミラー	機械族	2	●●	13	9	【配置後】	手札にある好きなカード1枚を複製する★※複製したカードは、使用後破壊される
[illegible]	青	UC	ファントムゼリー	海洋族	3	●●●	16	16	【戦闘終了時】	手札をすべて捨て、カード1枚を捨て山から選び、手札に加える★※手札に加えたカードは、使用後破壊される
[illegible]	青	C	レッドザガ	海洋族	2	●●	16	11	【移動後】	【マップ上魔法】カード1枚を、デッキからランダムで手札に加える
[illegible]	青	C	ブルーザガ	海洋族	3	●●●	11	16	【移動後】	【戦闘支援】カード1枚を、デッキからランダムで手札に加える
[illegible]	青	R	オクトパ	海洋族	3	●●●	17	16	【戦闘勝利時】	手札をすべて捨て、カード4枚をデッキから選び、複製し手札に加える★※手札に加えたカードは、使用後破壊される
[illegible]	青	C	セイレーン	邪心族	3	●●●	15	15	【戦闘支援モンスター】	【戦闘支援モンスター】として使用可能(攻撃値+5　および　耐久値+5)
[illegible]	青	UC	スカルマン	邪心族	3	●●●	16	16	【戦闘開始時】	手札をすべて捨て、【戦闘支援】カード1枚を捨て山から選び、手札に加える★※手札に加えたカードは、使用後破壊される
[illegible]	青	R	メガジョー	海洋族	4	●●●●	15	15	【戦闘時】	モンスターカードを【戦闘支援モンスター】として使用できる★※【戦闘時】発動能力を持たないモンスターは使用できない★【戦闘支援】カードに使用したモンスターの【戦闘時】発動能力を、このモンスターに付加する
[illegible]	青	C	カメポポン	珍獣族	4	●●●●	13	16	【戦闘開始時】	このモンスターの攻撃値と耐久値が両方とも18以下の場合、対戦相手は【戦闘支援モンスター】を使用できない
[illegible]	青	C	アーマトード	亜竜族	3	●●●	12	15	【戦闘支援モンスター】	【戦闘支援モンスター】として使用可能(耐久値+9)
[illegible]	青	VR	キングオクトパ	海洋族	1	●	15	17	【配置後】	あなたか対立相手一人を選び、そのプレイヤーはデッキにあるモンスターを、周囲1マスに最大3体まで配置する
[illegible]	青	UC	スケールイータ	海洋族	4	●●●●	15	14	【移動後】	好きな手札を1枚捨て、モンスターカード1枚をデッキからランダムで手札に加える
[illegible]	青	C	エンゼルピッチュ	海洋族	3	●●●	16	14	【戦闘開始時】	手札をすべて捨て、【戦闘支援】モンスターカード2枚を、捨て山からランダムで手札に加える★※手札に加えたカードは、使用後破壊される
[illegible]	青	C	トットー	珍獣族	3	●●●	12	14	【戦闘支援モンスター】	【戦闘支援モンスター】として使用可能(耐久値+3　および　(対戦モンスターの攻撃値)×2%の確率で攻撃を避ける　)
[illegible]	青	UC	ジグラ	海洋族	2	●●	11	11	【移動後】	ターン終了時、デッキからカード3枚をドローする
[illegible]	青	R	サルヴェージ	精霊族	4	●●●●	14	16	【配置後】	周囲3マス以内に配置されているモンスター 1体を複製し、手札に加える★※手札に加えたカードは、使用後破壊される
[illegible]	青	SR	サーペント	竜族	2	●●	19	16	【移動後】	手札をすべて捨て、(捨てた枚数)分のカードを、捨て山からランダムで手札に加える
[illegible]	青	UC	シーラドン	海洋族	2	●●	12	15	【配置後】	配置したマスと同属性のカード1枚を、捨て山からランダムで手札に加える
[illegible]	青	R	スカルシップ	邪心族	2	●●	17	14	【移動後】	止まったマスに居るスカルシップ以外の配置モンスター 1体を複製し、手札に加える★※手札に加えたカードは、使用後破壊される
[illegible]	青	VR	ネプチューン	海洋族	1	●	10	7	【戦闘時】	攻撃値と耐久値に(青マスに配置されているモンスター数)×3をプラスする
[illegible]	青	C	ヤドカリン	機械族	3	●●●	14	12	【戦闘支援モンスター】	【戦闘支援モンスター】として使用可能(攻撃値+3　および　攻撃成功時、(対戦モンスターの耐久値)×2%の確率で対戦モンスターを即死させる)
[illegible]	青	R	シーワーム	亜竜族	4	●●●●	14	12	【移動中】	手札にある亜竜族と竜族のカードの基本攻撃値と基本耐久値に、(このモンスターで移動したマス数)をプラスする★※上昇する値の上限は30まで
[illegible]	青	VR	メタル・ハーン	機械族	3	●●●	16	16	【配置後】	青マス配置後、好きな手札を1枚捨て、モンスターカード1枚を捨て山から選び、手札に加える★手札に加えたカードの基本攻撃値に10をプラスする★※上昇する値の上限は30まで
[illegible]	青	R	オオサン	珍獣族	3	●●●	13	15	【配置後】	青マス配置後、手札にある珍獣族のカード2枚を融合強化する★※融合による値の上限は30まで★※融合に使用したカードは、破壊される
[illegible]	青	UC	ネオン	海洋族	4	●●●●	17	10	【移動後】	好きな手札を1枚捨て、このモンスターで移動したマス数と同じ移動値を持つモンスターカード1枚を、ランダムで手札に加える
[illegible]	青	C	シーカッター	海洋族	3	●●●	16	16	【戦闘開始時】	手札をすべて捨て、【戦闘支援】カード2枚を、対戦相手のデッキからランダムで複製し、手札に加える★※手札に加えたカードは、使用後破壊される
[illegible]	青	C	レッドズワイ	海洋族	3	●●●	18	10	【戦闘開始時】	好きな手札を1枚捨て、【戦闘支援】カード1枚をデッキから選び、手札に加える★※手札に加えたカードは、使用後破壊される
[illegible]	青	UC	ムチュゴロウ	珍獣族	3	●●●	11	16	【配置後】	あなたか対立相手一人を選び、そのプレイヤーのデッキと捨て山を入れ換える
[illegible]	青	UC	ユキ・ダルマン	珍獣族	4	●●●●	16	15	【配置中】	配置している間、毎ターン終了時、デッキからカード1枚をドローする
[illegible]	青	R	シードラコ	竜族	3	●●●	13	14	【配置後】	あなたの破壊されているカード1枚を選び、そのカードを復活させ、手札に加える
[illegible]	青	UC	アンモロドン	海洋族	3	●●●	14	16	【移動後】	このターンの戦闘開始時、デッキからカード2枚をドローする
[illegible]	青	UC	シーウエポン	機械族	3	●●●	16	14	【移動後】	ターン終了時、捨て山からカード2枚をランダムで手札に加える★※手札に加えたカードは、使用後破壊される
[illegible]	青	R	ボウズ	海洋族	4	●●●●	14	15	【配置中】	配置している間、あなたの手札の色と使用したカードが他プレイヤーから見えなくなる
[illegible]	青	UC	ライトニンゲソ	機械族	4	●●●●	16	15	【配置中】	配置している間、毎ターン終了時、あなたが居る空きマスに、捨て山にあるモンスターをランダムで配置する
[illegible]	青	R	カワワッパ	珍獣族	3	●●●	17	11	【配置後】	好きな枚数の手札を破壊し、(破壊した枚数)分、デッキからドローする
[illegible]	青	SR	魔神の果て	巨人族	3	●●●	19	16	【戦闘勝利時】	デッキからモンスターカード1枚を選び、基本攻撃値と基本耐久値に10をプラスし、手札に加える★※上昇する値の上限は30まで
[illegible]	青	VR	魔神の麓	巨人族	3	●●●	16	19	【戦闘終了時】	捨て山からモンスターカード1枚を選び、基本攻撃値と基本耐久値に6をプラスし、手札に加える★※上昇する値の上限は30まで
[illegible]	青	UC	ブルーパズル	機械族	4	●●●●	15	15	【配置後】	好きな枚数の手札を捨て、(捨てた枚数)分、デッキから青属性カードをランダムで手札に加える★手札に加えたカードの基本攻撃値に3をプラスする★※上昇する値の上限は30まで
No.	属性	稀少度	名称	種族	移動値	移動マス	攻撃値	耐久値	能力発動条件	特殊能力・効果
[illegible]	赤	R	アーミーアント	昆虫族	3	●●●	12	12	【戦闘時】	攻撃値と耐久値に(あなたが配置したアーミーアントの数)×3をプラスする
[illegible]	赤	R	メカニモンク	機械族	1	●	9	15	【戦闘時】	攻撃値に(このターンの移動数)×3をプラスする★※防御戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する
[illegible]	赤	C	アサシン	戦人族	4	●●●●	11	14	【戦闘時】	先制★攻撃成功時、(対戦モンスターの耐久値) %の確率で、対戦モンスターを即死させる
[illegible]	赤	C	フェレット	珍獣族	3	●●●	12	13	【戦闘支援モンスター】	【戦闘支援モンスター】として使用可能(先制　および　攻撃値+3)
[illegible]	赤	UC	バルキリー	精霊族	4	●●●●	13	15	【戦闘時】	このターンにテレポートを行なった場合、攻撃値に12をプラスする★※防御戦闘時は直前ターンのテレポートを参照する
[illegible]	赤	UC	アーマジロ	獣族	3	●●●	0	18	【戦闘時】	後攻★受けたダメージを倍にして返す
[illegible]	赤	UC	黒の王	獣族	4	●●●●	12	19	【戦闘時】	攻撃成功時、(対戦モンスターの攻撃値)×2%の確率で、対戦モンスターを即死させる
[illegible]	赤	SR	グラディエーター	戦人族	1	●	11	15	【戦闘時】	攻撃値に(1プレイ内の戦闘勝利数)×15をプラスする★※コンテニュー時、戦闘勝利数はリセットされる
[illegible]	赤	C	ケンタウルスヘル	邪心族	4	●●●●	18	16	【戦闘時】	避け無効
[illegible]	赤	C	スフィンクス	機械族	4	●●●●	15	12	【戦闘時】	【戦闘支援】カードを使用しない場合、対戦モンスターの攻撃値を1 ／ 2にする
[illegible]	赤	C	キマイラ	邪心族	4	●●●●	11	11	【戦闘時】	モンスターカードを【戦闘支援モンスター】として使用できる★支援に使用したモンスターの攻撃値と耐久値を、このモンスターにプラスする
[illegible]	赤	R	阿	巨人族	3	●●●	13	16	【戦闘時】	対戦モンスターが赤属性なら攻撃値+15、それ以外なら耐久値+12
[illegible]	赤	R	云	巨人族	3	●●●	16	13	【戦闘時】	対戦モンスターが赤属性なら耐久値+15、それ以外なら攻撃値+12
[illegible]	赤	R	ガルダ	巨人族	3	●●●	10	10	【戦闘時】	攻撃値に(あなたのデッキ枚数)をプラスし、耐久値に(あなたの捨て山枚数)をプラスする
[illegible]	赤	VR	カリバーホーン	獣族	1	●	9	14	【戦闘時】	攻撃値に(あなたの配置モンスター数)×4をプラスする
[illegible]	赤	C	ン・キィー	珍獣族	4	●●●●	15	14	【戦闘時】	赤マスで戦闘を行なう場合、攻撃値+12★赤マス以外で戦闘を行なう場合、耐久値+6
[illegible]	赤	C	ウォーリアー	戦人族	3	●●●	18	12	【戦闘支援モンスター】	【戦闘支援モンスター】として使用可能(攻撃値+10)
[illegible]	赤	UC	サラマンダー	竜族	2	●●	14	15	【戦闘時】	攻撃値に(あなたのライフ数)×2をプラスする
[illegible]	赤	C	クマゴロウ	珍獣族	3	●●●	16	14	【戦闘支援モンスター】	【戦闘支援モンスター】として使用可能(即死無効　および　耐久値+6)
[illegible]	赤	UC	ブレードタイガー	獣族	4	●●●●	18	12	【戦闘時】	避け無効★攻撃成功時、このモンスターの耐久値に(与えたダメージ数)をプラスする
[illegible]	赤	R	スコルプ	邪心族	2	●●	14	14	【戦闘時】	攻撃成功時、(このターンの移動数)×10%の確率で、対戦モンスターを即死させる
[illegible]	赤	UC	ラフリア(冬)	植物族	4	●●●●	16	13	【戦闘時】	対戦モンスターの耐久値が26以上の場合、攻撃成功時、対戦モンスターを即死させる
[illegible]	赤	C	ジラコバルト	亜竜族	4	●●●●	10	16	【戦闘時】	対戦モンスターが【戦闘時】発動能力を持つ場合、攻撃成功時、対戦モンスターを即死させる
[illegible]	赤	R	バルキリークララ	精霊族	2	●●	13	12	【戦闘時】	先制★先制能力を持った対戦モンスターの攻撃を避ける
[illegible]	赤	UC	パールハウンド	獣族	3	●●●	10	16	【戦闘時】	攻撃値に(対戦相手の配置モンスター数)×3をプラスする
[illegible]	赤	SR	スタッブスポーク	邪心族	1	●	17	13	【戦闘時】	避け無効★邪心族と精霊族を【戦闘支援モンスター】として使用できる★邪心族の場合、(支援に使用したモンスター)の攻撃値を上乗せする★精霊族の場合、(支援に使用したモンスター)の耐久値を上乗せする
[illegible]	赤	C	ベビドーラ	竜族	3	●●●	15	15	【戦闘支援モンスター】	【戦闘支援モンスター】として使用可能(避け無効　および　攻撃値+6)
[illegible]	赤	VR	ナーガ	邪心族	2	●●	16	13	【戦闘時】	【戦闘支援モンスター】の支援効果を2倍にする
[illegible]	赤	UC	レッド・ジュエル	精霊族	2	●●	2	2	【戦闘開始時】	対戦モンスターの攻撃値と耐久値および【戦闘時】発動能力をコピーする
[illegible]	赤	UC	ラフリア(春)	植物族	4	●●●●	13	16	【戦闘時】	対戦モンスターの攻撃値が29以上の場合、先制および攻撃成功時、対戦モンスターを即死させる

新たなる法則をいち早く知れ！

Dragon Chronicle オンライン 天空大決戦

ドラゴン クロニクル オンライン 天空大決戦
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：オンライン対戦バトル
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2004年12月稼働予定
■使用基板：SYSTEM246

ドラグニア王国に、変革の風が吹く

12月の稼動開始が決定した『ドラゴン クロニクル オンライン』。その劇的な進化に対応するためにも、ぜひ稼動前から戦術や育成の方針を改めておいてほしい。そこで今回は、数ある変更点の中でも特に重要な変更点をピックアップ！　これらの情報を元に、今から新たなドラゴンの育成計画を練り、ライバルに先んじよう！

育成パートの変化

ミニゲームが無い!?

ミニゲーム形式の「修練」が、「鍛錬」という新しい形式に変化。ミニゲームが苦手だった人には朗報だ。

新バージョンでの育成は、毎回ランダムで選ばれる四人のマスターアークの中から、師事するマスターアークを選んで「鍛錬」してもらう形式となる。鍛錬で蓄積していくドラゴンの疲労は、「休息」で回復できるぞ。ドラゴンの疲れ具合を見極めることが最重要か!?

育成パートのさらなる噂

○「鍛錬」にはドラゴンと、マスターアークの属性の相性が関係する？
○疲れると、ドラゴンが病気に……!?

テイマーカードの登場

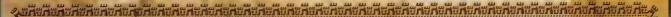
ドラゴンの「所有者」たる証、テイマーカード。階級などの個人情報も、このカードに記録されるぞ。

テイマーの情報と所有ドラゴンを記録し、ゲーム開始時のプレイヤー認証にも必要となる、重要な新カード「テイマーカード」。まずはゲームのパスポートたるテイマーカードを、エントリーステージで購入することから始めよう！

テイマーカードのさらなる噂

○ほかのテイマーが所有するドラゴンと融合しないと、生まれない種も……？
○エントリーステージでは「勲章」の授与が？

対戦の進化

新たな要素「ひるみ」

攻撃を出す前にほかのドラゴンから攻撃を受けた場合、攻撃力が半減する「ひるみ」状態が発生することがある。戦法のみならず、技の選択にもかかわる新要素だ。

全国オンラインで三人対戦

四人対戦から三人対戦への変化。感覚の激変に、古参のプレイヤーは戸惑うはずだ。

戦闘パートのさらなる噂

- ○「ひるみ」が発生する確率は、自分と異なる属性の技を使おうとしている時に高くなるらしい？
- ○自分と異なる属性の技は、消費MPも大きくなるらしい……？

三人対戦では「狙われない」ターンがほとんど無く、常に緊張の連続となる。さらに属性ごとの得手、不得手が明確になったので、単に各属性の強い技を集めただけでは、もう勝てないかも!?

未知なる属性「時」

追加技の数々

太古の昔、禁断の力として封じられたという「時」属性のドラゴンが、ついに現世に解き放たれる。さらに既存の各属性でも、強力な新技の数々が追加されているらしい――。
各新要素の詳細は、次号から順次公開していくぞ。

さらなる続報を待て!!

ケータイサイトも運営継続!!

ゲームアプリでドラゴンの強化[illegible]を手に入れることができた公式携帯サイトは、[illegible]とのこと――また遊ぶことはできないが、新たなゲームアプリを現在準備中らしいぞ。情報満載のこのサイト、テイマーなら「お気に入り」登録はもはや必須!

「技経験値」とは？

新バージョンでは、「鍛錬」で得られるのは能力値の成長のみ。新たな技を覚えるためには、戦闘終了後に得られる「技経験値」をためなくてはならない。技経験値は「きずな」と同じ条件で増減する。本作では無茶な戦いをすると、育成計画が停滞してしまうぞ。

戦闘での行為	鍛錬
きずなの増減と技経験値に影響	能力値と体調に影響

きずなや技経験値を増やすには？

- ○自分より順位の高いドラゴンを攻撃
- ○自分より高い階級のテイマーが所有しているドラゴンを攻撃

携帯サイト　アドレス　http://dragon-web.com/　iモード、EZweb、ボーダフォンライブに対

オレを超えられるか。
大決戦！ Xbox *Live*™

ますます盛り上がる、Xbox *Live* 対応のアーケード強力タイトル。全タイトル特典つきコレクターズパッケージで、続々登場中だ。今ならXbox *Live* 2ヶ月間無料カードが付いて、さらにヒートアップ必至。あの日のコーフンよ、甦れ！

ゲームセンター あらし

ウルトラパズルボブル

特典××、入ってる

- ○タイトー　○アクションパズル
- ○Xbox *Live*：オンライン対戦、ランキング対応
- ○1月27日発売予定
- ○希望小売価格 4,800円（税抜）

THE KING OF FIGHTERS 2002

特典××、入ってる

- ○SNKプレイモア　○対戦格闘
- ○Xbox *Live*：オンライン対戦、ランキング対応
- ○今冬発売予定
- ○希望小売価格 4,800円（税抜）

GUILTY GEAR ISUKA

ギルティギアイスカ小辞典、入ってる。

- ○アークシステムワークス　○対戦格闘
- ○Xbox *Live*：オンライン対戦、スコアランキング対応
- ○2004年12月16日 発売予定
- ○希望小売価格 4,800円（税抜）

SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS

ポストカードセット入ってる。

- ○SNKプレイモア　○対戦格闘
- ○Xbox *Live*：オンライン対戦、ランキング対応
- ○好評発売中
- ○希望小売価格 4,800円（税抜）

PSYVARIAR 2 EXTEND EDITION

特製ポストカード入ってる。

- ○サクセス　○縦スクロールシューティング
- ○Xbox *Live*：スコアランキング対応、リプレイデータアップロード・ダウンロード
- ○好評発売中
- ○希望小売価格 4,800円（税抜）

※コレクターズパッケージは、限定版のため数に限りがございます。店頭にてご確認ください。

Xbox *Live* 2ヶ月間無料キャンペーン

キャンペーン対象の Xbox *Live* 対応タイトルに同梱されている「Xbox *Live* 2ヶ月間無料カード」で Xbox *Live* に登録すれば、2ヶ月間 Xbox *Live* の基本サービスを無料で利用できます。

＊キャンペーンの詳細は、ホームページ上でご確認ください。http://www.xbox.com/jp/Live　＊キャンペーン対象ソフトにはシールが貼られています。
Xbox *Live* のご利用には、Xbox 本体、ブロードバンド環境、クレジットカードが必要です。

キャンペーンサイトに集まれ！ www.xboxarcade.jp

it's good to play together

アーケードニュースアナライズ

めっきり冷え込んできた最近。ゲーセンに行くときにでもそれを実感した人も多いのでは？　今月は豪華特典付きで発売される『バトルガレッガ』のDVDや、PCで生まれ変わった『ダービーオーナーズクラブ』の情報、ドラマCDを聴くのがより楽しくなる『ギルティギア イグゼクス』ドラマCDのミニインタビューなどをお届けしよう。

Release

『バトルガレッガ』のDVDが豪華特典付きで登場！

http://www.inhgroup.com/

今なお、大勢の人に高く評価されている名作シューティングゲーム『バトルガレッガ』のDVDが2004年12月7日（火）に発売される。全一記録保持者（2004年10月末現在）のDXP!!吉田屋氏と、T³-神威氏のスーパープレイ、普段は見られないマニアック映像などを収録したDVDに、並木学氏によるリマスターサントラCD、小冊子「バトルガレッガハンドブック リビジョン」が付属する。一部店舗のみの販売なので、右下の取り扱い先を要チェック！

ライター京城によるスーパープレイ映像インプレッション

6面からランクを上昇させていくミヤモト、ガイン。ラストまでランク上昇を抑え、クセのあるボムを使いこなすノーマルキャラと、4機体のプレイはどれも見ごたえ十分。『ガレッガ』をプレイしていた人はもちろんのこと、あらゆる人に薦められる素晴らしい内容に仕上がっている。

DVDには設定資料も収録されているぞ。

THE MADNESS BATTLE GAREGGA／2004年12月7日（火）発売／予価5,800円（税込）／約180分／サウンドトラックCD、バトルガレッガハンドブック リビジョン付属

THE MADNESS BATTLE GAREGGA 取り扱い先

- ●アイ・エヌ・エイチHP（Web販売のみ）
  URL：http://www.inhgroup.com/
- ●東京・秋葉原　マックジャパン
  URL：http://www.mak-jp.com/
  TEL：03-3255-0737
- ●東京・秋葉原　G-フロント
  URL：http://www.gfront.com/
  TEL：03-5807-7335

PRESENT! アイ・エヌ・エイチ様から、「THE MADNESS BATTLE GAREGGA」を3名様分頂きました。詳しい応募方法は、56ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

PC版『ダービーオーナーズクラブ』発売！

http://www.doc-online.jp/

高い人気を誇ったセガの競走馬育成シミュレーション『ダービーオーナーズクラブ』がPCで『ダービーオーナーズクラブ オンライン』となって2004年12月16日（木）に発売されるぞ。最大のウリはやはりオンライン対応であること。広大な街を舞台に、愛馬の調教に勤しんだりして、サラブレッドオーナーとしてのプレイを楽しめる。もちろんレースは、ほかのプレイヤーたちとのリアルタイム対戦だ。また、本作は「ダービーオーナーズクラブ オンライン限定最強データブック」が同梱され、さらに初回分のみ、特典として「DOC オンライン調教手帳」が付いてくるぞ。

オーナーとしての新しい生活がプレイヤーを待っているぞ。

ダービーオーナーズクラブ オンライン／2004年12月16日（木）発売／競走馬育成オンラインシミュレーション／予価6,090円（税込み）／対応OS：Windows 98SE/ME/2000/XP

PRESENT! セガ様から、PC用ソフト「ダービーオーナーズクラブ オンライン」を3本頂きました。詳しい応募方法は、56ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

こなみるく12月の新製品情報！

http://www.konamilk.com/

こなみるくから、今年最後となる12月発売の新製品情報をお届け。

まずは『クイズ マジックアカデミー』から、シャロンのキーホルダーとレオンのキーホルダーが12月25日にそれぞれ924円（税込）で発売。　また、コナミ名作シリーズから、往年の名作シューティング『グラディウス』より、ビッグコアのキーホルダーが、同じく12月25日に924円（税込）で発売されるぞ。

新作『クイズ マジックアカデミー2』も稼働が開始し、まさに今が旬な『マジアカ』。ぜひとも全キャラそろえてみたい。

原作の雰囲気そのままににキーホルダー化されたビッグコア。ほかのボスキャラも欲しい？

PRESENT! コナミ様から、今回紹介したキーホルダーをそれぞれ3名様分ずつ頂きました。詳しい応募方法は、56ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

『GG XX』ドラマCDアフレコリポート第二弾！

http://www.team-e.co.jp/

前号に続き、ギルティギア イグゼクス ドラマCD「NIGHT OF KNIVES」のインタビューを敢行！　今回は、12月20日（月）発売の「Vol.3」に収録される、アクセルが主人公のミニドラマの収録現場にお邪魔してきたぞ。

アクセル役の難波圭一さんいわく、「アクセルは普段はちゃらちゃらしているように見えるけど、その実、純粋で、正義感に溢れたキャラクター。今回はそんな彼の一面がよく分かります」とのこと。Vol.3のミニドラマでは、自分の意志とは無関係にタイムスリップしてしまうアクセルと、永遠とも思える時を生き続けるスレイヤーの奇妙な友情が語られる。どこまでもまっすぐで正義感溢れるアクセルは必聴！　ギルティファンならずとも要チェック！

「実は、僕もアクセルと同じくらい神出鬼没なんですよ」と語る難波さん。そのひょうひょうとした語り口は、まさにアクセルそのもの!?

PRESENT! ティームエンタテインメント様から、『ギルティギア イグゼクス』ドラマCD「NIGHT OF KNIVES」Vol.2とVol.3をセットで5名様分頂きました。詳しい応募方法は、56ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

サターンパッド幻のカラーがPC専用パッドとして復活!

http://www.sls-net.com/crm/

セガサターンの発売10周年を記念して、セガ・ロジスティクスサービスから、PC用USBパッドとして、サターンのコントローラーが復刻して発売されるぞ!

シャンパンゴールド(写真左)は、サターン発売当初に発表されながらも、発売に至らなかった幻のカラー。メタリックブルー(写真右)は、10周年を記念して、新たに考案されたカラーだ。どちらも2004年11月22日(月)より、3,444円(税込)でインターネットで好評発売中!(メタリックブルーは店頭販売もあり)

2,000個の限定販売なので、売り切れないうちに右記のURL(販売サイト)に足を運んでみよう!

色が違うだけで雰囲気はかなり変わる。特に以前お蔵入りになってしまったシャンパンゴールドは見逃せない!? 限定販売なので売り切れる前にチェック!

製品概要
外寸:W 147.6mm×D 84.3mm×H 30.5 mm
重量:180g
インターフェース:USB1.1
ボタン数:9
動作モード:デジタル
動作時機能:2軸、9ボタンのゲームパッド
ケーブル長:200cm
対応OS:Windows98 SE/Me/2000/XP
(Windows95/98は非対応)Mac OS X v10.2.8以降
販売サイトURL:http://www.sls-net.com/crm/

PRESENT!
セガ・ロジスティクスサービス様から、PC用パッド、復刻版セガサターンコントロールパッド(シャンパンゴールド)を3名様分頂きました。詳しい応募方法は、56ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

「Dream Flying LIVE '04」開催!

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

今年もクリスマスシーズン到来! 東京ジョイポリスでは、2004年11月13日(土)からクリスマスツリーが登場し、いち早くクリスマス一色に。12月には恒例のクリスマスイベント『Dream Flying LIVE '04』が開催です。今年は、逆立ちで棒を登るアクロバティックなサンタクロースが登場!? ワイヤーアクションで華麗に宙を舞うサンタガールも現われ、驚きのステージが繰り広げられます。また、虹色に輝くシャボン玉とファンタジックに舞い降りる雪"Dream Snow"も健在。幻想の世界へとご案内します。

そしてイベントの後には、7mの巨大クリスマスツリーの下でサンタクロースとの記念撮影などはいかがでしょうか?

Dream Flying LIVE '04
開催期間:2004年12月11日(土)、12日(日)、18日(土)、19日(日)、23日(木・祝)、24日(金)、25日(土)
開始時間:(1)15:00~(2)17:30~(3)20:00~ ※1日3回開催

JOYPOLIS SEGA

PRESENT!
セガ様から、東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、56ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

魅惑のウィンタースイーツコレクション!

http://www.namco.co.jp/tp/

くっ、よもや12月に延期とは……12月? 12月といえば、アイスクリームシティと東京シュークリーム畑では、クリスマス~お正月の間だけの限定メニューが始まるんじゃ!(2004年12月4日(土)~2005年1月31日(月)まで)凍らせたフランスパンにフローズンヨーグルトをトッピングした、「パンdeヨーグルト」や、1日30個しか販売されない「とよのか苺と生チョコのシュークレープ」など、魅惑のメニューが盛りだくさん!

さらに、アイスクリームシティでは、こたつに入りながらアイスを食べるというぜいたくを味わえるサービス「こたつDEアイス」を実施中!(2004年11月20日(土)~2005年1月31日(月)まで)冬といえばアイス! 夏といえば鍋焼きうどん! これぞ正しい四季の過ごし方ぞ!?

サンタルック(しかもペアルック)でお出迎えするのよ。

PRESENT!
ナムコ様から、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、56ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

News

新潟中越地震への義援のお知らせ

このたびの新潟中越地震に関する被害報道を見るたび、アルカディア編集部では心を痛めています。

そこで、アルカディア編集部から義援金をお送りさせていただくとともに、読者の皆さまからの義援も併せて募らせていただきたいと思います。右の表の振込先、下のカコミの諸注意をご参照ください。皆さまの義援活動をお願いいたします。

受付期間:2004年10月25日(月)~2004年12月30日(木)
諸注意:①第四銀行、北越銀行、大光銀行、JA(農業協同組合)・JAバンク新潟県信連および、住友信託銀行の各本支店における窓口での振込手数料は無料になります。
②労働金庫は、全国の労働金庫の窓口での振り込み手数料は無料になります。
③新潟信用金庫は、新潟県内の信用金庫の窓口での振込手数料は無料になります。
④上記以外の他金融機関からの振り込み手数料は有料扱いになります。
⑤上記①、②、③の金融機関のATMおよび、インターネットバンキングでの振り込み手数料は有料になります。
⑥郵便局窓口での振替手数料は無料ですが、ATMおよび、インターネットバンキングでの振込手数料は有料となります。

義援金取り扱い口座

金融機関名	口座番号	口座名
第四銀行県庁支店	(普)1262027	新潟県災害対策本部
北越銀行県庁支店	(普)248088	
大光銀行新潟支店	(普)2215887	
新潟県信連本店	(普)0002256	
新潟県労働金庫新潟南支店	(普)0628655	
新潟信用金庫出来島支店	(普)1016247	
住友信託銀行新潟支店	(普)7126903	
郵便局	00510-8-725	

問い合わせ先
新潟県出納局管理課決算・資金係
TEL:025-280-5484
受付時間:土曜、日曜、祝日を除く午前9時から午後5時まで

ゲーセン横丁　出張かわら版

ケイブ携帯サイト「極上⚡シューティング　ゲーセン横丁」最新情報！

（代理）店長と仮面の新アプリ最速レビュー！

今回の新作：横町ブレイα（アルファ）〜時に忘れられた村〜

ゲー横店長代理（以下店代）：さあ、ついにゲー横初の本格推理ものアプリが配信開始ですよ！

アルカデ仮面（以下仮面）：お、単に選択肢を選ぶだけではないんですね。歯ごたえあるッス！

店代：例えば謎解きは文字入力だったり……。

仮面：手帳やリスを駆使して……って、リスっ!?

i-mode版は好評配信中。vodafone版は2004年12月15日から配信開始だ。しかし七夕村って地名、どこかで……？　この謎も君の手で解き明かせ！

ゲーム性がますますアップ！『わくわくキャッチャー2（仮）』

一部のネコ捕獲家に大好評、もちろん広く世間でも大好評な『わくわくキャッチャー』の最新作アプリが、ついに登場するぞ！

今作では、クレーンを動かす回数ではなく、コインで制限時間を買う形式になるとのこと。これにより、制限時間内であれば何度でもクレーンを動かせるが……今度のネコたちは一筋縄ではいかないとか!?

『虫姫さま外伝』『ぐわんげ』続々配信開始！

vodafone版『虫姫さま外伝』が、2004年12月1日から待望の配信開始！　12月中旬からはEZweb版で『ぐわんげ』の配信が開始されるぞ。

さらに2005年1月以降は、大作シューティングゲームのアプリが続々発表されるとのこと。年末年始はゲー横の動きから目を離すな！

『魚ポコ』でおなじみ、魚太郎とそのネコ仲間を捕獲せよ！　配信はi-mode版が2004年12月下旬、vodafone版が2005年1月初旬から。新年のネコ初めはこれでカンペキ！

教えて!!虫姫さまっ

レコ姫が語る『虫姫さま』連動要素のヒミツ

レコ姫：あ、あの子みーっけ!!　ねーねー、ホシフリの里にこんな質問が何通も来たの！

男の子：……え？　質問のためだけに、こんな森の奥にまた来てくれたの……？

●『虫姫さま外伝』の甲獣が、どうしても全種類コンプリートできないんですけど……。

男の子：甲獣の中には、アーケード版のスコアパスワードが無いと現れない子も居るんだ。今回は特別なパスワードを教えてあげるよ。

レコ姫：え……仮面虫って……ええ〜？（汗）

今月のパスワード（1面でカメムシが出現）

NAME=ARC
PASSWORD=
KANT HOLY 24MY NE5G KTEA ZIME

パスワードを入力して……

アーケード版をプレイして、パスワードをゲットしよう。

パスワードはプレイ内容によって変化し、さまざまな隠し要素がアプリに出現するぞ。

アーケード版『虫姫さま』の攻略は62ページから！

てあたりしだいゲームリスト

2004年11月18日現在

タイトル	メーカー	ジャンル
●2004年12月発売予定のタイトル（冬発売予定含む）		
アウトラン2 スペシャルツアーズ（2004年12月下旬）	セガ	ドライブゲーム
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Chaos Breaker（仮称）（2004年12月予定）	タイトー	2D対戦格闘
GROOVIN' STOMP（2004年12月予定）	カトウ製作所	リズムアクションゲーム
pop'n music 12 いろは（2004年12月予定）	コナミ	音楽シミュレーション
Dragon Chronicle オンライン 天空大決戦（2004年冬予定）	ナムコ	育成対戦
●2005年発売予定のタイトル		
ハリキリオンラインプロ野球（2005年春予定）	タイトー	ネットワーク対戦野球シミュレーター
雷電III（仮）（2005年春予定）	モス／セイブ開発	縦スクロールシューティング
GUNDAM Battle Operating Simulator（2005年春予定）	バンプレスト	シューティングアクション
[illegible]	[illegible]	[illegible]
式神の城 III（仮）（2005年予定）	アルファ・システム／タイトー	縦スクロールシューティング
NEOGEO BATTLE COLISEUM（2005年予定）	SNKプレイモア／サミー	2D対戦格闘
●発売日未定のタイトル		
サムライスピリッツAW（仮称）	SNKプレイモア／サミー	2D対戦剣劇
ダイダロスの迷宮	アルゼ	ネットワーク対応ボードゲーム
ネットセレクト 競馬（仮）	サミー	ネットワーク競走馬育成シミュレーション
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 for CYCRAFT	セガ	レース
英雄伝説 AC（仮）	アルゼ	未定
[illegible]	サミー	3D対戦格闘
旋光の輪舞（仮称）	グレフ	対戦アクションシューティング
[illegible]	[illegible]	[illegible]
DragonSlayer AC（仮）	アルゼ	未定
Fantasy STORY	ユウビス	アクション
FORCE FIVE	サミー	3D対戦格闘
MELTY BLOOD Act Cadenza	エコールソフトウェア	2D対戦格闘
METALSLUG6（仮称）	SNKプレイモア／サミー	アクションシューティング
NEED FOR SPEED	EA/GROBAL VR/エイブルコーポレーション	レース
P's ATTACK	UNIANA／ユウビス	ガンシューティング
[illegible]	[illegible]	[illegible]
The Battle of DRUAGA（仮）	ナムコ	アクションロールプレイングストラテジーゲーム
THE IDOLM@STER	ナムコ	アイドル育成シミュレ[illegible]
THE KING OF FIGHTERS 2004（仮称）	SNKプレイモア／サミー	2D対戦格闘
THE QUIZ SHOW	セガ	[illegible]
VM JAPAN AC（仮）	アルゼ	未定
WEAPON COP	ユウビス	[illegible]
XANADU AC（仮）	アルゼ	未定
XE+TH（ゼクロス）	KIPUS／ギルド	3Dオンライン格闘ゲーム
Ys AC（仮）	アルゼ	未定

2004年10月1日～10月31日集計分

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick Up! 2位 Virtua Striker 4

今月の初登場第2位は『バーチャストライカー4』。カードによる戦績保存や選手の実名起用など、とにかく話題性が盛りだくさん。近年の基板モノの中では高インカムをたたき出せるシリーズであり、今後の盛り上がりに期待したい。

メーカー	セガ
ポイント	197.0

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX〈発売元・バンプレスト 開発元 販売元・カプコン〉	272.7
2	Virtua Striker 4〈セガ〉	197.0
3	THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE〈SNKプレイモア／サミー〉	151.5
4	CAPCOM FIGHTING Jam〈カプコン〉	131.3
5	Power Smash 2〈セガ〉	111.1
6	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003〈コナミ〉	106.1
7	Virtua Fighter4 Final Tuned〈セガ〉	101.0
8	兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編〈童／タイトー〉	90.9
9	ぷよぷよフィーバー〈セガ〉	80.8
10	天地を喰らうII〈カプコン〉	75.8
11	闘神〈タクミコーポレーション／タイトー〉	70.7
12	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR〈ビデオシステム／ビスコ〉	65.7
13	ホットギミック インテグラル〈クロスノーツ彩京〉	60.6
14	新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi☆Paiパラダイス2 温泉に行こうよ!〈アルゼ〉	55.6
15	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	50.5
16	中国龍2001〈IGS／エイブルコーポレーション〉	45.5
17	TETRIS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS〈アリカ／クロスノーツ彩京〉	40.4
18	TRIZEAL〈トライアングル・サービス／タイトー〉	35.4
19	DYNAMIC GOLF〈セガ〉	30.3
20	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL〈アークシステムワークス／サミー〉	25.3

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

Pick Up! 3位 WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003 Ver.2.0

今月の3位にランクインしたのは『WCCF SERIE A 2002-2003 Ver.2.0』。『同 Ver.2.1』へのバージョンアップを目前に、プレイを控える姿も見られるが、依然堅調だ。この人気は次回作への期待とも受け取れる。

メーカー	セガ
ポイント	177.0

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	Quest of D〈セガ〉	313.6
2	麻雀格闘倶楽部3〈コナミ〉	242.6
3	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003 Ver.2.0〈セガ〉	177.5
4	太鼓の達人6〈ナムコ〉	159.8
5	drummania10thMIX〈コナミ〉	142.0
6	セガネットワーク対戦麻雀 MJ2〈セガ〉	134.1
7	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈セガ〉	124.3
8	Dragon Chronicle 伝説のマスターアーク〈ナムコ〉	123.8
9	pop'n music 11〈コナミ〉	94.7
10	QUIZ MAGIC ACADEMY〈コナミ〉	76.9
11	アヴァロンの鍵 VER.1.30 混沌の宴〈セガ〉	71.0
12	TIME CRISIS 3〈ナムコ〉	53.3
13	BATTLE GEAR 3 Tuned〈タイトー〉	52.6
14	スリルドライブ2〈コナミ〉	47.3
15	BATTLE CLIMAXX!〈コナミ〉	41.4
16	THE HOUSE OF THE DEAD III〈セガ〉	35.5
17	GUITARFREAKS11thMIX〈コナミ〉	29.6
18	TIME CRISIS 2〈ナムコ〉	17.8
19	beatmaniaIIDX 10th style〈コナミ〉	16.4
20	WARTRAN TROOPERS〈コナミ〉	11.8

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

協力店舗一覧

店舗名	住所	電話番号	店舗名	住所	電話番号
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601	ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎06-6357-6677
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856	セガワールド静岡	静岡県静岡市七間町4-2 静活プラザビル2F	☎054-252-3591
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎0426-48-1288	チャレンジャー追手門店	大阪府茨木市西安威1-5-21	☎072-643-4444
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477	天神ギーゴ	福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル 1～3F	☎092-724-5971
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884	トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル	☎03-5295-2345
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595	プラボ京都南店	京都府向日市森本町佃15-7	☎075-924-6262
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670	ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033

アルカディア読者のテレビ事情

今月の月替わりアンケートは、テレビ番組の視聴時間と人気番組の傾向である。

まずは読者の視聴時間の比率だが、非常にばらつきがあり、特別な傾向が見受けられない。ただ1時間～3時間がほぼ半数という数値だ。だが、それ以下となるといきなり1時間未満から0という、テレビを見ない層が確実に居ることも見て取れる。これはTV受像機をまったく利用しないわけではなく、ゲームに利用したりビデオを見たりするなど「TV番組を見ない」という数とも受け取れる。

さて、年齢別（職業別）の人気番組の傾向だ。それぞれの世代別での第1位は、中学生はアニメ、高校生はバラエティ、大学生～社会人はニュース。この3ジャンルは全体平均のトップ3でもある。全年齢での第1位はアニメ、2位がバラエティ、3位がニュースである。また社会人になると、唯一「通販」が入ってきていることが世代特有の例なのだろう。

■職業別人気番組

順位	中学1年生・中学2年生	中学3年生	高校1年生・高校2年生	高校3年生・予備校生	大学生・短大生・専門学校生	会社員・自営業・主婦・フリーター
1	アニメ	アニメ	バラエティ	バラエティ	ニュース	ニュース
2	バラエティ	ニュース	アニメ	アニメ	アニメ	バラエティ
3	ニュース	バラエティ	ニュース	ニュース	バラエティ	アニメ
4	音楽	映画	音楽	音楽	スポーツ	スポーツ
5	―	音楽	映画	ドラマ	教養	映画
6	―	スポーツ	ドキュメント	映画	ドキュメント	情報
7	―	―	情報	教養	映画	ドラマ
8	―	―	ドラマ	情報	情報	音楽
9	―	―	スポーツ	―	音楽	教養
10	―	―	教養	―	―	ドキュメント
11	―	―	―	―	―	通販

■読者内の視聴時間割合

ゲームセンターマップ

全国広域捜査隊編

ついにゲームセンターマップが大幅リニューアルしました！ 新装ページ一発目は、二カ月ぶりの全国広域捜査隊。晴れの国、岡山県岡山市のゲームセンターを取材してきましたぞー。

15分100円で遊び放題！

GAME DA! Range

岡山県岡山市駅元町29-14
☎ 086-251-0868
営 8:00～24:00

柵太郎「たった100円でフリープレイ天国へ入れるとはな！ ……うっかり連コインしてまう人も多いんじゃないのかい？」
&う「店員さんがきちんと仕切ります。ビデオ以外にも、『バトルギア3』や音ゲーなどの大型もフリープレイに対応してますね」

入場口でチップを受け取り、居た時間の分だけ料金を支払う。

スタッフより

岡山駅西口から徒歩2分、ゲート内はフリープレイで15分100円です。料金上限が900円なので、思う存分遊んでも、千円札1枚でこと足りちゃいます。

ドライブゲーム　音楽ゲーム　対戦格闘ゲーム

http://www.game-da-range.com/

アミューズメントゾーン禁煙のファミリー向け施設

岡山ジョイポリス

岡山県岡山市下石井2-10-1
☎ 086-232-8790
営 10:00～24:00

柵太郎「ムシキングゾーンや本格的なアトラクションなど、ほかのゲーセンには無いモノを数多く備えているじゃねえか」
&う「『WCCF』、『ゾイド』、『ドラゴンクロニクル』などの大型ゲームの大会を、月に数回行なうところもいいですね」

『ムシキング』のプリクラもあるムシキンゾーン。親子でいかが？

スタッフより

西日本最大級の遊びの殿堂、岡山ジョイポリス。11月にはムシキングスタジアムが開設！ そして、西日本初のムシキングスタンプラリーを年末に開催します！

プライズ　対戦格闘ゲーム　カードゲーム

http://www.sega.jp/joypolis/home.html

『KOF2002』の遠征ならここへ！

プレイハード50 法界院店

岡山県岡山市大和2-4-27 スペイン広場2F
☎ 086-226-8411
営 12:00～24:00

&う「2D格闘の対戦台は充実してますね。『月華2』、『KOF2002』など古めのタイトルも人気があり、対戦相手が多いです」
柵太郎「KOFの対戦は、ここの常連さんにかなりの強者が居るそうだ。他県からの遠征もあるとのことだ」

いまだに『KOF2002』の対戦が熱い。夕方に強者が集まる。

スタッフより

レトロゲームが中心で、最近は『KOF2002』の対戦が盛んです。ウデに自信のある方、レトロゲームが好きな方は、ぜひご来店くださいね。

対戦格闘ゲーム　名作ゲーム

全国広域調査隊

ウワサの食堂ゲーセンのおでんを食べてパワーアップ！ 滞在時間がもう少し長ければ、倉敷市にも行きたかったワイ。次の機会に。

柵太郎隊長

さっぱりとリニューアルしたゲセマプ隊は、前以上に気合いを入れて取材していきます。ヨロシクッ！ 新企画のハガキも待ってまーす！

&う隊員

岡山県へGO! うどんが甘いぜ!!

店舗情報の下に、その店ではやっているジャンルを示した情報バーを作りました。例えば、「対戦格闘ゲーム、音楽ゲームの最新作が入り、対戦やプレイに活気がある」店なら、情報バーは「対戦格闘ゲーム50%、音楽ゲーム50%」となります。遊びに行く店舗の目安にしていただければ幸いです。また、バーはその店の特徴を表したものであり、バーにないジャンルはその店に存在しない、というわけではありません。

スターダスト

「MJ2」ビギナーにサービスあり

☎ 086-226-4998
9:30～24:00

柵太郎「パッと見た感じでは、音楽ゲームに随分とマニアックなプレイヤーがついているぜ。ここにくれば上達も早そうじゃて」
&う「面白いのは『MJ2』ビギナー歓迎キャンペーンですね。店員さんに初心者であることを告げれば、初回の1プレイがサービスです」

ここでもリリースされたばかりの「RED」に順番待ちの列ができる。

スタッフより
岡山駅から近いので、気軽に足を運んでください。2階の麻雀コーナーと、1階のスロットコーナーが人気です。プライズ機、ビデオ、音ゲーなども好評です。

音楽ゲーム　麻雀ゲーム　ビデオゲーム

ゲーム in ピース

くつろげる地域密着型店舗

☎ 086-274-8696
10:00～24:00

柵太郎「近隣住宅街から、社会人～学生まで幅広いな年齢層が遊びに来とるのぅ」
&う「大人まで楽しめるように、スポーツゲームの大会なども開催してますね」
柵太郎「一番人気は『VF4FT』だがな。取材日も大人たちで大盛況だったワイ」

"激闘プロ野球"の対戦も人気。テニス、ゴルフゲームの大会あり。

スタッフより
当店では、毎月さまざまなビデオゲームの大会を開催しており、プライズにも力を注いでいます。近隣へお立ち寄りの際は、ぜひご来店ください。

対戦格闘ゲーム　プライズ

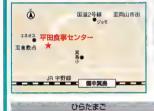
http://www.gameinpeace.com/

平田食事センター

ひらたまごの正体とは!?

☎ 086-281-1195
24時間営業

&う「食堂っていうかゲーセンなの!?　ゲームは『VF4FT』、『麻雀格闘倶楽部』、プライズと少なめではありますが……」
柵太郎「関係ねえだろっ！　この食堂のマスコット・ひらたまご君のきゃわいさの前にはな（下の応援イラストに居るぞ！）」

おでんを食いながら、バーチャの対戦を眺めることができる。

スタッフより
全国のトラッカーに有名な平食はゲームも熱い。オリジナルキャラクター・ひらたまごも大人気だよ。詳しくはホームページを見てね。

ひらたまご　対戦格闘ゲーム　麻雀ゲーム　プライズ

http://hirasyoku.com/

アミパラ ウェルカム

岡山市の老舗ゲームセンター

☎ 086-221-8883
10:00～24:00

&う「1階のプライズの奥に、『ポップン』と『ⅡDX』がありますね。『ⅡDX』は最新機種の『RED』になり、早くも大人気ですね」
柵太郎「2階には50台近くのビデオゲームが、全台50円で遊べる。『GGXX♯RELOAD』『カプエス2』などの2D格闘に岡山の鬼が居るぞ」

これだけのビデオゲームがあれば遊ぶものには困らないハズ。

スタッフより
対戦ゲームを中心に音ゲー、シューティングなどをさまざまな方に楽しんでいただいております。お近くまでお越しの方は、ぜひお立ち寄りください。

対戦格闘ゲーム　名作ゲーム　プライズ

http://www.amipara.co.jp/

新企画！ ご当地ゲーセン応援団

リニューアルに合わせて行きつけのお店や、地域の特色あふれるお店を紹介してしまおうという新コーナーが設立。君のお気に入りのお店の秘密情報を送ってくんろ！

岡山県のP.Wさんから、平田食堂のご紹介DA!!　各地のゲーセンのイカす情報が入っていれば、何でもオーケーだぞぅ！

募集告知
イラスト、文字情報など、面白ければエニシングオッケイ！　サイズは、巻末アンケートハガキの自由欄程度のモノでお願いなの。イラストの場合は「地名or店名」は必ず入れてくれよな！　あて先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ係」まで。メールは、location@arcadiamagazine.com

アミパラ テクノランド

大型カードゲームならこの店だ!

☎ 086-255-5612
10:00～26:00（金、土、祝前日は27:00まで）

&う「近くの大学から学生さんが遊びにくるボーリング場併設のゲームセンターですね」
柵太郎「特に重きを置いているのが、カードを使ったゲームだな。『Quest of D』はトレードノートを設置するなど、興味を持った人が遊びやすい場を作っているのがポイント」

「Zガンダム」、「GGXX」などの対戦が週末に盛り上がる。

スタッフより
ボーリング場と一体のゲーセンです。幅広い層の方が楽しめるゲームがそろっております。笑顔と元気で地域一番！　みな様のお越しをお待ちしております。

カードゲーム　音楽ゲーム　プライズ

http://www.amipara.co.jp/

このマークのある店はアルカディアクーポン加盟店です。アルカディアクーポンの詳しい情報はP184へ。

当コーナーでは、皆様のゲーセン情報を切実にお待ちしております。特に、四国地方全域、九州地方の「佐賀」、「大分」、「宮崎」、東北地方の「秋田」、「山形」、「岩手」、そして「沖縄」のゲーセン情報を一店でもいいので教えてください!　あて先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ係」まで。メールは、location@arcadiamagazine.com

株式会社コナミオンライン
取締役　副社長
高橋　一也

たかはし・かずや
生年月日：1969年7月28日
出 身 地：東京都
職　　歴：1990年コナミ株式会社入社、現在に至る
趣　　味：ゲームセンターめぐり、オンラインゲームめぐり（新しいもの探し）

していきたい。

を提供できるかを、これからも考えていきたいと思っています。

――では、第3フィエイズとは何なのでしょうか？

高橋　第3フェイズは、いかにコンテンツをお客様に納得していただいて終わらせるかという、撤退の方法です。

撤退するとともに、また新しいコンテンツを作って、そちらへの移行を並列で仕掛けていきます。だから、この第3フェイズが始まるときには、既に新しい第1フェイズが立ち上がっている必要があります。こういうコンテンツの連続性をどんどん作っていくんです。

現状コナミでは、第2フェイズまではだいたい実践できています。この第2フェイズの精度がどんどん上がって構築されてきて、それが同時並行しているんです。

今後は、これらのライフサイクルをいかにユーザーが納得できる方法で仕掛けていくか、第3フェイズのノウハウを蓄積していくことになるでしょうね。

いずれにしろお客様は、オペレーターに払うかメーカーに払うかではなく、その筐体で遊ぶことに対価を支払っているわけですよね。結局、お客様が「おもしろい」「楽しい」ということに対して対価を払っているというシンプルなところに落ち着くのが理想ですね。

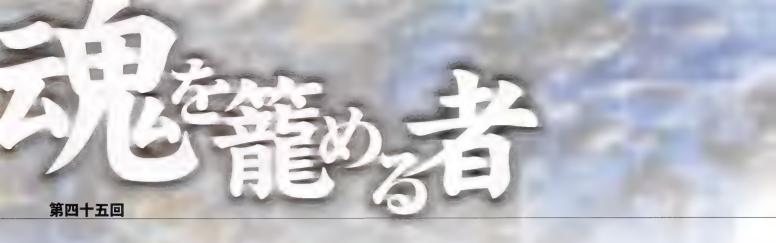
――最後に、読者へ一言お願いします。

高橋　コナミは、e-AMUSEMENTの仕組みをうまく活かして、コンテンツごとに新しい面白さを作ることで、お客さまの日常生活に浸透していくことを目指してやってきました。

ただしそれで終わりじゃありません。

家庭用のコンソールやPC、携帯など、今後ネットワーク化がさらに日常生活に浸透してくるでしょう。そのときにコナミは、すべてを連動させた形で、e-AMUSEMENTをさらに身近なものにしていきたいと思っています。

ぜひ今後も注目してください。

（敬称略　2004年10月 六本木コナミにて）

コナミのネットワークサービス「e-AMUSEMENT」の延べ会員数が300万人を突破した。積極的にネットワーク対応タイトルをリリースし続けるコナミは、これからどんな遊びを提供してくれるのだろうか？　今回は、その仕掛け人ともいえる人物にお話を伺った。

e-AMUSEMENTをさらに身近なものに

──過去に何度か誌面へ登場していただいていますが、軽くコナミでどんなことをされてきたのかをお教えください。

高橋　平成2年に入社して、それ以来ずっとコナミです。ちょうど、対戦格闘ゲームブームが始まったころですね。

入社当時は基板作りの部門でゲーム開発以外にツール作りまで何でもやっていました。特にネットワークに興味を持っていたので、ネットワーク管理もやっていました。

その後、当時家庭用の次世代機と呼ばれたPSやSSが出始めのころ、その開発用システムやライブラリなど開発環境の立ち上げ部隊もやっていました。

でも、やっぱりメインは業務用で、そのころは『スピードキング』にも関わっていました。あれの制御系は大変でしたね。油圧じゃなかったので、動きがソフトとぴちっと合わないんですよ。開発時は360°グルグル回っていたんですが、バグっていつまでも止まらなくて、「だれか電源落としてくれー」なんてこともあったり（笑）。

当時からゲームのコアな部分というのは、面白い、楽しいと思わせることだと思っていました。人間の感情の中では、笑わせるということが一番難しいと思っているんです。あとは、怒らせるっていうのも難しい。

そんな中で『DanceDanceRevolution』の成功もあって、一息つけたんです。

──『DDR』は何作目まで担当されていたんですか？

高橋　僕は3作目で「これ以上面白くすることは自分にはできません」と降りてしまいました。ときどき後悔することもありますけどね（笑）。

1作目は10曲しか入っていない上に問題も盛りだくさんで、ゲームとしても不完全だったんです。それが不満足だったので、「あと1カ月半僕にください」とお願いして、スコアを登録できるインターネットランキングバージョンを作りました。

──当時インターネットランキングというものはありませんでしたが、どうして作ろうと思われたんですか？

高橋　コミュニティ形成が絶対必要だと思っていたからですね。登録すると自分の腕前がひと目で分かるという仕組みを作りたかった。当時ゲーメストでハイスコアの集計をされていましたが、そういうものをメーカーができるような仕組みを作りたかったんです。

──では、e-AMUSEMENTの構想はそのころからあったんですか？

高橋　4〜5年前なので、2000年ごろからですね。当時僕は『ウルティマオンライン』のヘビーユーザーだったんです。まだ国内でオンラインゲームは浸透していませんでしたが、将来この面白さが理解される時代が来るだろうと思いました。だったら、当然開発もやりたい。そう考えたときに、一番認知度が高まる可能性があるのが業務用でした。

初めてショーに出展したときも、オンラインを大上段にしてe-AMUSEMENT ってこういうものです、とは特に打ち出しませんでした。別にオンライン対応だから面白いのではなくて、その商品が本当に面白いということが、まず第一にあるべきだからです。

──e-AMUSEMENTの初出展から3年ほどたちましたが、今後の展開を教えてください。

高橋　今、業界が伸び悩んでいるのは、パッケージビジネスというビジネスモデルが終わりかけているからです。企画して、作って、売って終了、というモデルですね。

現在重要なのは、買っていただいた後に、いかにお客様が遊び続けてくれるかどうかです。

──今後は、パッケージビジネスから新しいビジネスモデルへ移行していくということでしょうか？

高橋　そうです。僕は、これからのコンテンツのライフサイクルを3段階に分けて考えています。

まず第1フェイズが、商品をパッケージとして完成させる工程で、従来のパッケージビジネスですね。これは、今までとあまり変わりません。メーカーが作って、問屋やオペレーター様がお金を払ってくれるモデルです。

第2フェイズは、その後も遊び続けてくれて便利だから、楽しいから月々300円払ってもいいなとユーザーに思っていただいて使い続けてもらうというものです。いわゆる、携帯電話の継続課金などですね。これは、ダイレクトマーケティングや会員ビジネスです。そうなると、本当に良いものしか残っていかない。だから、コンテンツのいくつかのジャンルは寡占化していく事になるでしょう。

寡占化しつつあるジャンル・市場に後から参入するのは大変です。そこで、独自のジャンルを確立した上でユーザーに訴え、本当に良いものを作り続けるという勝負になってきています。

e-AMUSEMENTが成功してきたのは、この第2フェイズのノウハウを作り上げることができたからです。

たとえば、オンラインアップデートができるので、バグをすぐ直せる。これがパッケージだったら、やれロムを作って発送だ何だと、どうしても数週間かかってしまう。ユーザーの声を反映しようにも、従来のやりかたでは無理なんですが、今コナミがやっている方法なら、可能なんです。

ほかにも、大会やイベントを順次仕掛けていったり、ランキング制度やゲーム外のコミュニティの形成などもあります。

それ以外にも、いろいろ第2フェイズをうまく活かすための方策があって、そこに人的リソースをどんどんつぎ込むつもりです。

その結果として、遊び続けていただければコンテンツとして生き残るし、ユーザーから支持もいただける。e-AMUSEMENTは、もともとそういう考えから端を発しているわけです。

今は、業務用に限らずこういうビジネスモデルに切り替わってきていますよね。将来的に、コナミのコンテンツを第2フェイズで活かすようにニーズを作り上げて対応していくつもりです。

今まさに私も参加しているんですが、そのために、コナミオンラインという会社があります。コナミオンラインが、お客様に第2フェイズでいかに快適な環境

締め切り
2004年12月24日(金)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。
※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

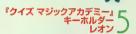
ARCADIA PRESENT
アルカディア読者プレゼント

こなみるく様ご提供

こなみるく様より、『クイズ マジックアカデミー』キーホルダー レオン、『クイズ マジックアカデミー』キーホルダーシャロン、コナミ名作シリーズキーホルダー『グラディウス』ビッグコアをそれぞれ3名様にプレゼント!

6 『クイズ マジックアカデミー』キーホルダー シャロン

5 『クイズ マジックアカデミー』キーホルダー レオン

7 コナミ名作シリーズ キーホルダー 『グラディウス』ビッグコア

カプコン様ご提供

4 『機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX』特製ポストカード

カプコン様より、ガンダムダブルプレゼントキャンペーンを記念して『機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX』特製ポストカードを4枚1セットで10名様にプレゼント!

アルゼ様ご提供

3 松本零士セレクション ピストルダーツ

2 イース 本型キーホルダー

アルゼ様より、イース本型キーホルダー(全6種)と松本零士セレクション ピストルダーツ(全2種)をそれぞれ2名様にプレゼント!

アイ・エヌ・エイチ様ご提供

1 『バトルガレッガ』DVD THE MADNESS BATTLE GAREGGA

アイ・エヌ・エイチ様より、『バトルガレッガ』攻略DVD「THE MADNESS BATTLE GAREGGA」を3名様にプレゼント!

コナミ様ご提供

12 dj TAKA直筆サイン入り『beatmaniaIIDX11 IIDXRED』販促ポスター

コナミ様より、dj TAKA直筆サイン入り『beatmaniaIIDX11 IIDX RED』販促ポスターを5名様にプレゼント!

セガ様ご提供

セガ様より、新世紀エヴァンゲリオン ハイグレード初号機フィギュアとSEGAゲームハード携帯ストラップ(全4種)、PCソフト『ダービーオーナーズクラブ』をそれぞれ3名様に、ジョイポリスのチケットを5組10名様にプレゼント!

8 新世紀エヴァンゲリオン ハイグレード 初号機フィギュア

9 PCソフト『ダービーオーナーズ クラブ オンライン』

10 ジョイポリスチケット

11 SEGAゲームハード 携帯ストラップ

セガ・ロジスティクスサービス様ご提供

13 復刻版セガサターン コントロールパッド(PC用)

セガ・ロジスティクスサービス様より、復刻版セガサターンコントロールパッド(PC用)のシャンパンゴールドを3名様にプレゼント!

ソル・インターナショナル様ご提供

14 『Fate/stay night』マスコット つなガ～ル round:3

ソル・インターナショナル様より、『Fate/stay night』マスコットつなガ～ル round:3(全6種)を1名様にプレゼント!

※実際の製品とは一部異なります。

ティームエンタテインメント様／セガ様ご提供

16 『SEGA AGES THE BEST PLUS』H.メンバー直筆サイン入りCD

ティームエンタテインメント様／セガ様より、「SEGA AGES THE BEST PLUS」H.メンバー直筆サイン入りCDを5名様にプレゼント!

ティームエンタテインメント様ご提供

15 『ギルティギア イグゼクス』ドラマCD「NIGHT OF KNIVES」Vol.2と3

ティームエンタテインメント様より、『ギルティギア イグゼクス』ドラマCD「NIGHT OF KNIVES」Vol.2と3をセットで5名様にプレゼント!

ナムコ様ご提供

ナムコ様より、『鉄拳5』タペストリーとポスターをそれぞれ3名様に、ナムコ・ナンジャタウンパスポートを5組10名様にプレゼント!

18 『鉄拳5』ポスター

17 ナムコ・ナンジャタウン パスポート

19 『鉄拳5』タペストリー

編集部提供

編集部より、アルカディア特製図書カードを10名様に、ニンテンドーゲームキューブを1名様に、ゲームボーイアドバンスSPを4名様にプレゼント!

23 アルカディア 特製図書カード

22 ニンテンドー ゲームキューブ

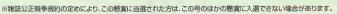
24 ゲームボーイ アドバンスSP

バンプレスト様ご提供

20 機動戦士ガンダムSEED DESTINY フィギュアキーホルダー ～フォースインパルスガンダム出撃編～

バンプレスト様より、機動戦士ガンダムSEED DESTINYフィギュアキーホルダー(全5種)を3名様に、Nintendo ファミリーコンピュータコントローラー型テレビリモコンを5名様にプレゼント!

21 Nintendo ファミリーコンピュータ コントローラー型テレビリモコン

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレインTEL03-5433-7850(営業部)
http://www.enterbrain.co.jp/

◆通信販売のお申し込み先◆
E-mail：cs@ascii-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

“RED ZONE”ポイント攻略&secret LIVE2情報!!

ビートマニアIIDX11 IIDX RED
■メーカー：コナミ
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン+1スクラッチ
■発売日：10月下旬(稼働中)
■使用基板：——

「IIDX RED」攻略第1弾は、ちまたの筐体で絶賛ヘビーローテーション中の“RED ZONE”に決定!! そしてついに夢のライヴ、“secret LIVE2”の開催も決定!! どちらも見逃すな!!

Text:ハメコ。

[SPEED RAVE] RED ZONE ／Tatsh & NAOKI

BPM:165

さてさて、今回は大人気曲、Tatsh & NAOKIによる“RED ZONE”攻略です!! 譜面の特徴は、「BPM165と少し速い中、左もしくは右から逆方向への階段譜面がいくども登場する」という点。「交互たたき以外」の階段の練習となるので、「階段なんてできるよ」って皆さんにもオススメします!!

8〜11小節 最初のスクラッチには要注意!!

それではいってみましょう!! 8小節目に登場するパターンは“RED ZONE”における基本フレーズの一つで、続く10、12、18、21小節目にも登場します。何度もある31の流れを左親→左人でたたくのがキツければ、3も右手でたたくといいでしょう。

次に9小節目では、4が軸となった階段が出現。ここは基本通り、123を左手でたたきましょう。続くSは16分〜8分の「タタッタ」というリズム。すぐにまた階段なのでスムーズに鍵盤に戻れるように。10小節目は8小節目と同様です。11小節目のキモは4とSの連打。Sを奥〜手前と往復させないとダメですよ。

15〜19小節 さまざまな階段に対応すべく練習、練習!!

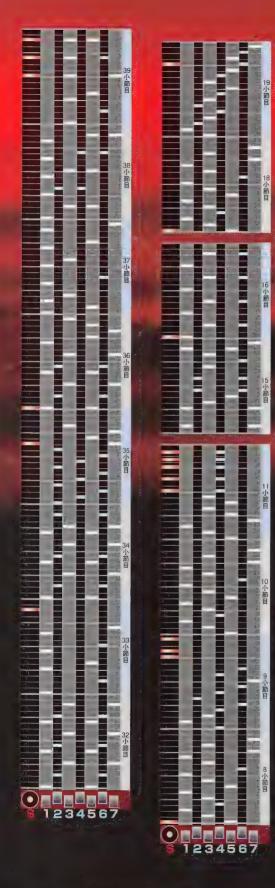
14小節目は基本フレーズの変形で、3回目の1から階段が右方向へ。345267をたたく具体例は、左親→右人→右親→左人→右中→右薬といったところ。15小節目はちょっぴり難しいリズム。「ンタッタタタタッタッタタタ ッタッタタタ」という具合です。後半は3631+57と同時押しがあることに注意!!

18小節目は8小節目と同じパターンなので割愛。19小節目は隣接鍵盤による左から右への階段譜面。基本通り左手で123を担当するか、左右の手で鍵盤を二つずつ取るのがオススメ。後者の具体例は[312左][34右][23左][45右][34左][56567右]です。難しいなら途中のSは捨てましょう。

32〜39小節 楽しい楽しい、同時押し階段地帯!!

32小節目は“RED ZONE”第2の基本パターンとなるユニゾン地帯。これは123を左手、567を右手で担当するだけでかなり楽しくたたけることでしょう!! 33小節目は左〜右と交互にたたけるので簡単。34小節目は32小節目の変形パターン。指配置自体はそのままでたたけます。35小節目には、黒鍵盤のみによる階段が登場。自信のある方の手で二つの鍵盤を取りましょう。

36小節目は、32小節目の変形パターンから階段に移行。37〜38小節は2までを右手で担当すれば交互にたたけます。39小節目はSを1P側なら左手で3と、2P側なら右手で765と同時に取りましょう。

書事典 本文中の略記について:スクラッチはS、鍵盤は左から1234567と太字で表記しています。譜面のオブジェクトの色に合わせて、グレーになっているのが白鍵盤、青くなっているのが黒鍵盤を表します。また、使う指に関しても右親:「右手の親指」を表す。以下、右手なら人差し指=右人、中指=右中、薬指=右薬と表記しています。左手は左親、左人……と、同様の法則です。

47～55小節 バスドラ＋メロディーをたたき切ろう!!

今までは単鍵盤の階段ばかりでしたが、ここからは1でバスドラムをたたきつつ、階段からなるメロディーをたたくという混合フレーズとなります。頑張りましょう!!

48小節目のメロディー部分は、右から始まって3へと流れ、再度右から始まる、という構成。左手で担当するのは[1·3·1·3·1·3·1·23]というたたきやすいパターンなので、右利きの人も安心。なお、52小節目も全く同じパターンです。

49小節目も基本的には右から始まって左へ、という階段に1が組み合わさったもの。ここも3で折り返す形ですが、後半からは4が軸になります。特に、50小節目の前半とつながって、454(1＋)54という交互連打になっています。ここは53小節目と全く同じパターンになっています。

4、5が軸となる50小節目は、左手の担当が少なくなっています。なお、5は必ず1＋5の形で出現するので、これを目印に両手のリズムを合わせるのがいいでしょう。ここは54小節目と同じパターンです。

51小節目はバスドラムが裏拍から入る特殊なリズムになるので注意!! そこに、42425という交互連打からの階段が絡んでくるので、左手のリズムを見失わないように。なお、後半から52小節目にかけて、S31＋741＋5＋S43という同時押しとSが絡んだ、たたきにくい16分が出現。Sを取らない方の手で4をたたくのが基本です。

55小節目は2、4が登場しないので、基本通りにたたけば非常に簡単。この次は第2の基本フレーズからブレイク、そしてラストのフレーズへ!!

65～75小節 押し寄せる単鍵盤階段をたたき切れ!!

ブレイクした後はついにラストです!! ここから最後まで常に階段が降り続けるので、頑張ってさばいていきましょう。

65小節目の最初、S＋3は手を分けて取るのが次の1から続く階段で失敗しないコツです。1P側だとしても左でS、右で3を取ると、次の1を左手で取りやすいハズ。135357という白鍵盤だけの階段は、[1左][35右][3左][57右]とたたきましょう。

66小節目は3135、4246というように、軸から左へいって右に戻るというパターンが二度登場。これも、得意な手で軸を取り、1、2を左もしくは5、4を右で取るのが簡単です。後半から66~69小節にかけて、7513～7514～7513というように、「右から中に入った後、左から中に入る」という繰り返し譜面が登場。これは完全に左右の手でリズムが崩れないように十分注意して、二つずつたたいていきましょう。

69小節目は1を軸とした4より右側の鍵盤との交互で、途中から2が軸となるというパターン。交互押しで簡単にたたけます。

70小節目は外～内という交互パターン。やはり4を利き手で取ることを基本とし、非利き手はその補助をするのが良いでしょう。71小節目は70小節目と逆に、右側から始まる外～内という流れなので、同じように基本に忠実に対処していきましょう。72小節目はほぼ白鍵盤のみで、最後の7654から1＋3＋7の同時押しさえ失敗しなければ最後の同時押し地帯でゲージを回復できるので、クリアしやすいハズです!!

音事典　ハメコラム。絶賛稼動中の『IIDX RED』、皆さんプレイしてますか？　今作ならではの特徴、ケータイとの連動だとかいろいろありますけど、個人的には7KEYS譜面の出来の良さを推したいです!!　ランダムオプションが主流となってる昨今ですけど、一度正規譜面もやってみてくださいな。どの楽曲を選んでも、職人が練り込んだ打感の良い譜面ばかりですよ～!!

IIDXファン熱狂のフェスタ再び!!

beatmaniaIIDX secret LIVE 2 Trip Wonder Organize

開催決定記念 dj TAKA 緊急インタビュー

ついに正式発表された"beatmania IIDX secret LIVE 2"の開催。今月はその内容について、この夢の宴を統括するサウンドディレクターのdj TAKA氏に緊急インタビューを敢行した!!

クオリティの面でもう一段階上のショーを目指したいですね

――"beatmaniaIIDX secret LIVE 2"の開催がついに発表されましたね。構想自体はだいぶ前からあったのでしょうか？

そうですね。「またやりたい」という話は、出演者側からもプロモーションしていただいている側からも頂いていて、時期を探っていました。そこで『IIDX RED』のタイミングに合わせた形ですね。前回は出演者である僕らがすごく楽しんじゃって、来てくださった皆さんからも「楽しかった、またやってほしい」という声を頂戴しました。

――見せ方・楽しませ方のプランはもう固まっているのでしょうか？

前回出演していただいた方々がすごく楽しんでくれて、「またやりたい」という話を頂きましたし、前回出ていない方でも出てほしいという思いもありますから、人選ですごく悩んでいるところです。あまり時間はかけられませんが、スタッフの方々とディスカッションしながら決めたいと思います。

――[illegible]

さすがにそれは無いんですが(笑)、そういう思いはひしひしと伝わってきます。

――従来のクラブイベントだと、各DJにそれなりの持ち時間がありますよね。

そうですね。secret LIVEでは、会場があったまってきたところで次のDJへ、となるような時間なので申し訳無いんですが……。今後何回も開催できれば、どんどんいろんな方に出てもらえるし、より長い時間を持てるんですけどね。

――人選も含め、今回のsecret LIVEのディレクションもdj TAKAさんがされているんですよね？

一応、内容面は任せてもらっていますが、重要なことは関係各位でディスカッションの上決定されていくと思います。今回はコンシューマー版も合わせた展開をしていますので、そのあたりを見据えた人選になると思いますよ。

――すごいヒントを頂いた気がします(笑)。ところで、前回のsecret LIVEをちょっと思い出していただきたいのですが、終わった直後はどんな気分でしたか？

終わった時はかなり興奮状態で……。

beatmaniaIIDX secret LIVE 2 招待券応募方法

今度の「secret LIVE 2」にはアーケードとコンシューマー、それぞれから応募できる。その応募方法を解説しよう。

PS2版『IIDX 8th style』(初回版)を購入！

現在発売中のプレイステーション2版『8th style』の初回版には、応募用のハガキが封入されているので、早速投函だ!!

なお、コンシューマーとアーケードではそれぞれ別枠で当選枠が設定されているので、競争率はこちらの方が低くなるか!? コンシューマー版の応募締め切りは、12月17日(金)消印有効。こちらも急げ！

コンシューマーユーザー枠で抽選 150組300名に当選！

当選者には招待券が1月上旬(予定)到着!!

『IIDX RED』をプレイする！

KONAMI IDを持ち、エントリーカードを使ってプレーしていれば、現在稼働中の『IIDX RED』を3プレイすることに1回の応募資格が貰える。携帯電話から応募すると、すぐに当落が判明するのだ。応募回数に上限は無いので、ひたすら『IIDX RED』をプレイして、応募しまろう！ 応募締め切りは12月8日(水)18時だ。急げ！

アーケードユーザー枠で抽選 150組300名に当選！

その場で当落が判明!!(リトライOK！)

IIDX事典 「secret LIVE 2」は2005年1月22日(土)、時間は開場が15時、開演は16時、終了は20時で予定されている。開催地は東京都内某所で、当選者には招待券が送られて、開催地が告知されることになる。ライブ当日の模様は、もちろんアルカディア誌上でリポートする予定だ！ まずは『IIDX RED』をプレイしまくって、ガンガン応募して、夢のライブの目撃者となろう!!!

——そのようにしたね(笑)。二回目のステージのことは覚えていらっしゃいますか?

う〜ん(しばし黙考)、あんまり覚えてないですね〜。どうだったんだろう(笑)。ムービーでも出ていますけど、あまり見たくないですかね(笑)。自分ではないような感じがします。前回でお客さんがついてきてくれるということがある程度分かったので、クオリティの面でもう一段階上のショーを目指していきたいですね。

——今回はご自身で目標やテーマを設定されているのでしょうか?

具体的なことはまだ思案中ですね。自分が持っているいくつかの音楽性で、どのジャンルに焦点を当てていくか、もしくはオールミックスでいこうかとか、ゲストはどうしようとか、いろいろ思案中です。

——ステージ用のトラックを作る予定も?

そうですね〜。余裕があればremixぐらいはやりたいなとは思っていますが、具体的にはまだ決めてないですね。

皆さんが好きなように楽しんでもらいたい

——もともとロックバンドを組んでいらしたので、人前でのパフォーマンスに関してはご経験があると思いますが、DJと違う部分はいろいろありますよね。

そうですね。DJが一番違うのは、当日の準備が無いことですね。バンドだとゲネとかリハとかいろいろありますけど、DJはレコードだけですから。また、うまい人になると前の人がかけた曲をそのままつないでしまいますね。転換で空気が冷めないところも、DJならではですかね。

僕が個人的にファンなDJのNao Namakuraさんが以前、「クラブのダンスイベントで校長先生の話を聞くようにするのはやめてくれ」とおっしゃっていたんですね。つまり、ずっとDJの方を向く必要は無いんだ、ということなんです。もっとみんなで好き勝手な方を向いて輪になったりして、好きに楽しんでくれよというのがクラブならでは、ですかね。

——なるほど〜。でもsecret LIVEでは、みんなステージを見ちゃいますよ(笑)。

そうですね。アーティストのライブという感じになるのでそういう傾向になるかもしれませんが、皆さんの好きなように楽しんでもらえればいいと思います。

——では最後に、IIDXファンの読者へのメッセージをお願いします!

出演者たちとスタッフの皆さんと、そして何よりもお客さん、全員が楽しめるようなライブにしたいと思っていますので、楽しみにしていてください。こんなものが見たいとか、皆さんのご意見やアドバイスを頂ければありがたいですね。ぜひ応募して当てて、見に来てください。

コナミネットDX IIDX WAVE 最新情報!!

「ライバルを設定する」

「IIDX WAVE」を使えば、気になるあのプレイヤーをライバルとして登録できちゃうのだ!! ライバルはIIDX ID、DJネーム、IR、段位から検索できるので、友達はもちろん、ゲーセンで見掛けただけのスゴ腕プレイヤーも、DJネームさえ分かれば登録できる。なお、ライバルは最大五人まで登録できるぞ。

ゲーム上や「IIDX WAVE」上でお互いの腕前の差が簡単に分かるので、友達と勝負したり、スゴ腕を目標にしたりと、活用方法はいろいろあるのだ!!

ライバルを登録する!

ライバルとして登録した相手は、ゲーム中のスコアグラフに表示可能になるだけでなく、IIDX WAVE上で各種段位やDJ Point、IRやWeekly Rankingの得点差が一目瞭然!! これを見ながら、常に切磋琢磨せよ!!

ライバルとの差が一目瞭然!!

最大5人まで登録可能!

『IIDX RED』のフレームがカスタマイズ可能に!?

先月は表示されるスクラッチがカスタマイズ可能と報じたが、なんとフレームまで選ぶことができるらしい!? 出現条件は今のところ不明だが、やはりプレイ回数などが怪しいかも? 今後の情報に期待してほしい!

「コナミネットDX」アクセス方法

■iモード
iMenu→メニューリスト→[illegible]→コナミネットDX→e-AMUSEMENT
■ボーダフォンライブ!
ボーダフォンライブ!→メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→コナミネットDX→e-AMUSEMENT
■EZweb
EZトップメニュー→[illegible]→e-AMUSEMENT
月額情報料:300円(税込315円) ※各キャリアとも共通

IIDX事典 dj TAKA氏インタビューこぼれ話。前回のsecret LIVEでは、VJ GYO氏が制作したオープニングムービーが流れた瞬間の会場の反応を見るまでが、一番緊張していたとのこと。ファンに受け入れられることは前回に証明されたので、今回は「自分の出番の時に緊張しそう……」と語ってくれた。どんな顔ぶれが登場するのか、dj TAKA氏の選曲はどうなるのか……、興味は尽きない!

虫姫さま

スコアシステムの詳細を公開!!

本作は二つのゲームモードがあり、楽しみの幅が広いのが大きな特徴。今回は初心者から上級者までだれもが気になる、得点システムを徹底的に解説するぞ。

Text：京城

虫姫さま	
■メーカー	ケイブ／AMI
■ジャンル	縦スクロールシューティング
■操作方法	8方向レバー＋3ボタン
■発売日	11月中旬（稼働中）
■使用基板	――

基本操作

自機の移動

ショット

ボム

フルオート

至ってシンプルな操作なので、シューティングゲーム初心者でもすぐに慣れるはず。

Aボタン連打、もしくはCボタン押しっぱなしで通常ショットを連射。Aボタンを押しっぱなしにすると、自機の移動速度が遅くなりオプションが自機の近くに固定される。とはいえ、オプションの撃つレーザーは攻撃力があまり高くないため、慣れるまでは自機の移動速度が変わることだけを考えればいい。

自機の当たり判定

オプションの種類と性能

若干の慣れは必要だが、思った通りの場所に配置できるとかなり強い。

Trace

その名の通り、自機の移動した後をなぞるような動きをするオプション。自機とオプションそれぞれの間隔は自機の移動速度によって変わり、速度が速いほど間隔が広くなる。そのため、「M」との相性が良い。ボス戦ではフォーメーションより若干ダメージを与えやすいので使っていこう。

ザコが連続して出現する場所では非常に有効。攻撃範囲が広いのも強みだ。

自機の左右に二つずつ、等間隔に配置されるオプション。Aボタン押しっぱなし時以外は自機の左右に固定されており、補助的な役割が大きい。

「W」との相性はいいが、オプションの攻撃力は低いので過信は禁物。攻撃を集中させるには、Aボタンを押しっぱなしにする必要があるのがネック。

ショットの選択について

違う種類のアイテムを取っても、ちゃんとパワーアップするので安心。

ゲーム開始前のショット選択は、あくまでスタート時＆ミス直後のもの。ショットアイテムは選択したショットの状態で出現するが、取らずに待てば「M」→「W」→「S」→「M」……の順で変化、別の種類のときに取ればショットを変更できる。

最初は「M」か「S」を中心にプレイし、慣れてきたら「W」に移行していくのがオススメだ。

ショットの種類と性能

ショット幅は申し分無く使いやすいのだが、やや決め手にかける印象も。

ショットの幅が広く、自機の真横もカバーしているのが大きな特徴。ただし、敵に密着した際の攻撃力は「S」に比べると若干劣ってしまう。

移動速度は普通で、速過ぎず、遅過ぎずといった感じ。すべての面で突出した部分は無いが弱点も見当たらない、使いやすく平均的な装備だ。

接近時の破壊力と、撃ち込みカウンタ上昇値が大きな魅力。上級者向けか？

いわゆる拡散型のワイドショットで、接近してすべての弾を当てると全ショット中で最も高威力。

ただし、オプションが無いと自機の周囲が無防備。ザコ敵の体当たりなどに対して不安が残るのが弱点といえる。移動速度は最も遅く、Aボタンを押しっぱなしにしていると若干弾避けが厳しい。

離れていても一定の威力を維持できる。攻撃範囲の狭さは移動速度で補おう。

自機の前方のみに攻撃する直線型のショット。遠距離でも強さを発揮できるのは利点だが、敵に密着したときの破壊力は全ショット中で最も低い。

ずば抜けて速い移動速度は、制御できないほどではない。特に、スピードが速く直線的な狙いの弾が多いオリジナルモードで有利に働くはずだ。

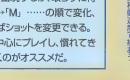
虫姫さま 雑記帳 ●撃ち込みカウンタ補足

ゲームモードによる違い

マニアックモード

速度が遅めで密度の濃い敵弾をかいくぐっていくことになるマニアック。ケイブファンにはこちらがなじみやすそうだ。稼ぎのシステムは多め。

オリジナルモード

敵弾の速度が非常に速く、自機を狙った弾が多いオリジナル。人によっては慣れるまで時間がかかるかも？　稼ぎのシステムは少なめだ。

まずは気になる難度だが、マニアックはオリジナルよりかなり難しくなっている。

オリジナルは弾数こそ少ないが、弾のスピードが速く自機の位置を正確に狙ってくる傾向にあるのが特徴。どちらかといえばマニアックの方が、これまでのケイブのシューティングに近い感覚でプレイできる。

そして、最も大きな違いといえるのがスコアシステム。下記の「その1」と「その2」は両モード共通だが、「その3」はマニアックモードだけの要素となっているぞ。

なお、敵の攻撃方法に違いはあっても、敵の出現パターンは共通。攻略の流用は可能だ。また、本作に2周目や隠しステージなどは存在しない。それらの条件などを気にすること無く、プレイに集中しよう。

スコアシステム その1　敵弾を得点アイテムに

両モード共通の要素。下記条件を満たすと、画面上の敵弾が一斉に消え、琥珀（得点アイテム）に変化する。

●特定の中型甲獣破壊時

●中ボス、ボスの形態変化、破壊時

これはスコアシステムであると同時に、攻略上でも重要な要素。弾消しが発生すれば、追い詰められていても一気に状況を打開できるからだ。先に進むほどその傾向が強くなるので、どの敵を壊せば弾消しが発生するか、意識して覚えていきたい。

なお、ボス戦ではあまり実用的ではないので、気にする必要は無い。

危険な状況でも、弾消しが発生すれば逆転可能。とにかく弾消しを狙って敵に撃ち込もう

後半面には弾消しが前提になっているほどの[illegible]

スコアシステム その2　道中の稼ぎ要素

敵破壊点以外の稼ぎ要素は、主に下の二つ。こちらも両モード共通だ。

●琥珀（得点アイテム）の回収

マニアックモードでは、撃ち込みカウンタの値に応じて出現数が増加。

●撃ち込み点

同じダメージを与えても、ショットの種類によって撃ち込み点が異なる。最も点数が高くなるのは「W」だ。

そのほか、ステージクリア時はステージ内の取得琥珀数に応じて得点が加算。また、ノーミスだとステージ数×n（オリジナルモードは10万点、マニアックモードは20万点）が得られる。

琥珀の回収は両モード共通の要素。[illegible]

ステージ[illegible]に出現するこの砲台は、閉じているときに撃ち込むと琥珀が大量に出現する。

スコアシステム その3　マニアックモード限定・撃ち込みカウンタによる稼ぎ

接射で増加率アップ!!

ショットの当たるエフェクトが変わるまで接近して撃ち込むと、撃ち込みカウンタの増加量がアップ。耐久力の高い敵には、なるべく接近して撃ち込もう。

敵破壊時にボーナスが!!

[illegible]

撃ち込み続ければ増加!!

まず、耐久力の高い敵に撃ち込んでカウンタを増やす。[illegible]

マニアックモードでは、撃ち込みに応じて「撃ち込みカウンタ」（画面左上や敵の上に表示）が増加、敵破壊時にボーナス得点が加算される。

～基本ルール～

●ショットが敵に当たると撃ち込みカウンタが増加。ショットが当たっていないと減少。撃ち込みカウンタの値が大きいほど減少値は大きくなる。

●撃ち込みカウンタがある状態で敵を破壊すると、カウンタと同額の得点が追加で加算される。

●撃ち込みカウンタがある状態で敵を破壊すると、一定時間撃ち込みカウンタが減少しにくくなる。

以上のことから、ハイスコアを狙う場合はまず耐久力の高い敵に撃ち込んでカウンタを上げ、その後にザコ敵を倒す、という流れが基本となる。

また、敵にある程度接近して撃ち込むと、カウンタの増加量が上昇。この状態では、ショットの当たるエフェクトが破片状ではなく粒子状に変化する。

虫姫さま雑記帳　●マニアックモードのポイント [illegible]

Stage-1

シンジュが森へ

この面に限ったことではないが、各中型甲獣の素早い処理が安全に直結する。それぞれの出現位置を覚え、テキパキと破壊していこう。BGMや背景に関連させると覚えやすいはずだ。

※攻略はマニアックモードを対象としています

Stage Story

きゃっ、どうしようキンイロ!? みんなが襲ってくるよ! 私はただ、みんな(甲獣)の神様に会いたいだけなのに。……でも私たちだって、ただやられちゃうワケにはいかないもんね。里で待ってるみんなのためにも。

AreaⅠ 中型の敵を確実に処理しよう

アブラザムは自機の位置を狙って弾を撃つため、左右に動いて弾を散らしつつ撃ち込めばいい。出現場所を覚えておけば、1回しか弾を撃たれずに破壊できる。中型甲獣に対しては、正面から撃ち込んで逃さないように心掛けよう。

ヴァンミュンは全方向に弾を撃ってくるが、弾速は遅く、弾自体の判定も見た目より小さいので、落ち着いて処理しよう。また、頭だけではなく根本の部分にも判定があるので、無理に頭を狙おうと動きに合わせて移動する必要は無い。

アブラザムは耐久力が高くないので、撃ち込んで早めに破壊。

ヴァンミュンの弾は当たり判定が小さい。落ち着いて避けよう。

AreaⅡ テンダロンの特攻に注意

A地点ではテンダロンが連続して出現し、速いスピードで自機に向かって突撃してくる。敵が出現する位置に合わせて、少しずつ右へ移動しながら撃っていこう。万が一撃ち逃してしまった場合は、大きく動いて回避するといい。

大型甲獣のゴノハックスに対しては、出現した瞬間に撃ち込み始め、できるだけ早く破壊したい。撃ち込む際は、あまり接近しない方がいいだろう。とにかく中型以上の敵を残すと厄介なことになるので、必ず破壊していくように。

テンダロンの処理は左から右へ移動しつつ。そして左へ戻ろう。

空中の中型甲獣の出現は、事前に背景に現れる影で判断できる。

AreaⅢ 先手を打って押されないように

ここでは左右交互に出現するガメドロワが非常に厄介。耐久力が高く破壊しにくいので、出現直後の攻撃をしてくる前にできるだけ撃ち込まないと、すぐに押されてしまう。こうなると厳しいので、必ず先手を打っていきたい。

Bのアブラザム4体編隊は、この面で最もミスにつながりやすいポイント。ここは必ず出現順を覚えておき、確実に対処しよう。4体目のアブラザムを倒したらすぐに画面左へ移動し、ガメドロワに撃ち込むようにしたい。

ガメドロワの攻撃は自機を正確に狙うタイプなので注意。

アブラザム4機を破壊後は、すぐに左のガメドロワを攻撃しよう。

	名称	解説
	アブラザム	空中の中型甲獣。連続して出現すると少し厄介な敵だ。
	ホタレィザ	いわゆるアイテムキャリア。出すアイテムは場所によって異なる。
	カナンブル	大きい地上ザコ。耐久力は若干高いがテンダリオンと大差無い。
	テンダリオン	地上ザコ。自機を狙って弾を撃ってくるが、存在感は無い敵だ。
	テンダロン	全面通して出現する空中のザコ敵。動きは場所によって異なる。

第1形態の攻撃パターン

●3連針弾＋大型丸弾
大型丸弾は自機を正確に狙って発射される。画面の一番下で避けると、弾の間隔が広くなるため簡単だ。

●9WAYに分裂する線弾
広いすき間に入り、少しずつ狭くなる弾の間隔に合わせて小刻みに移動。大きく動くと弾がずれるので注意。

●針弾と丸弾のバラマキ
針弾を二つの固まりに見立てて避け、丸弾のすき間をくぐるように避けよう。あまり動く必要は無い。

●中型丸弾＋ザコ
ボスの正面で待ち、中型丸弾の間隔が広い部分で避ける。ちゃんと撃ち込んでいれば、この辺りで形態が変化。

第2形態の攻撃パターン

●中型丸弾＋空中ザコ
この攻撃は弾のスピードが速いので注意が必要。初弾を引き付けて少し横に移動するのがベストの避け方だ。

●全方位大型弾＋針弾
斜めに飛んでくる針弾に注意して大型弾を回避。大型弾は見た目より判定が小さいので思い切って避けよう。

自機の攻撃を受け付けるのは胴体部分。足の部分に当たり判定は無いので、胴体にしっかり撃ち込もう。また、このボスは地上物扱いなので、自機が接触してもミスにはならない。

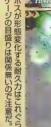
各種の攻撃の中で最も警戒が必要となるのは、第1形態の2の攻撃。この攻撃は自機を狙って行なわれるので、線状の弾の間に入った後、少しずつ移動して避けるのが安定するコツになる。この攻撃に限らず、細かな弾避けを要求される場合では、Aボタンを押しっぱなしにして移動するといい。

ボスが出すザコ敵についてだが、第1形態のものは地上判定なので接触しても大丈夫。一方、第2形態のザコは空中判定なので、弾避けの際に接触しないよう注意。

目の前の交差に惑わされず、左右に近付いてくる部分だけを見ると避けやすいぞ。

ボスが形態変化する耐久力はこれぐらい。ゲージの目盛りは関係無いので注意だ。

Stage-1 BOSS

ギガスゾォム

初めて対決するボスのギガスゾォムは、第1形態の攻撃に気を付ければ特に問題無いはず。Aボタンを押しっぱなしにした状態での、自機の操作感覚に慣れていこう。

Impression

オリジナルモードの場合

ボス戦は弾数が少ないので、弾速が速くてもそれほど難しくはない。

4の攻撃のザコが多いので撃ち負けないようにすることと（ザコには接触しても大丈夫）、6の攻撃は棒状の弾を横に大きく避けること。この二つを覚えておけば問題無いだろう。

正面に位置し、自機を狙った弾を大きな動きで避けるのがコツ。弾速の速さには注意。

ヴァンミュンの弾が恐ろしく速いので、出会い頭に要注意。敵の正面より少しずれた場所に移動して避けよう。

ゴノハックスに対しても、2回目の攻撃の際に正面から少し左右にずれた場所に居れば、ほとんど動く必要は無い。必ず破壊していこう。

ゴノハックスの2回目の攻撃に対しては、弾が来たら少しだけ動けば安全に避けられるぞ。

アブラザムとガメドロワの攻撃が重なるB地点は要注意ポイント。アブラザムの破壊が遅れると非常に危険なので、出現場所を覚えて先手を打っていきたい。ガメドロワの攻撃は、弾が飛んできたら斜め下に動けば当たらないので焦らないように。

アブラザムとガメドロワ共に、自機を狙って弾を撃つ。弾が飛んできたらすぐに移動しよう。

インターネットランキング実施中!!

『虫姫さま』では現在、ゲーム終了時に表示されるパスワードを入力するだけで参加できる、スコアランキングを開催中だ。登録するだけでもらえる特典（待ち受け画像など）もあるので、スコアランキング未経験の人も、気軽に参加してみてほしい！

PC版サイト

http://wig.cave.co.jp/ranking2/index.html

携帯版サイト

EZweb

Vodafone live!

i-mode

※指で隠すなど、目的以外のQRコードが入らないようにして読み取らせてください。
※読み取れない場合は、「ゲーセン横丁」からのリンクが便利です（行き方はP50を参照）。

この登録用パスワードは、携帯アプリ『虫姫さま外伝』でも使用できるぞ。詳しくはP50の「ゲーセン横丁かわら版」をチェック！

ガメドロワ	空中の中型甲獣。耐久力が高く、自機を狙った攻撃が厳しい強敵。
ゴノハックス	空中の大型甲獣で、動きは遅いが大量の弾を出す。残すと厄介。
ジルアリス	アリヅカを破壊すると大量に発生する甲獣。攻撃してこない。
アリヅカ	攻撃してこない設置物。地上物なので触れてもミスにはならない。
ヴァンミュン	位置固定の地上大型敵。壊すと弾消しが起き、敵弾が琥珀に。

闘劇'05に向けてやり込みあるのみ!!

CAPCOM FIGHTING Jam

CAPCOM FIGHTING Jam
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+6ボタン
■発 売 日：10月中旬（稼働中）
■使用基板：SYSTEM246

発売から1カ月以上がたち、本作の対戦にも慣れてきたころか。今月は先月に引き続き全キャラの対戦攻略を掲載しているので、しっかり吸収して対戦に役立ててほしい。また、ゲームシステム関係の役立つ知識集も見逃せないぞ。

Impression

ちまたでは華麗に『ウォーザード』キャラを操るプレイヤーもちらほら見えてきたこの時期。闘劇の種目に選ばれたことにより、カプコン系以外の有名プレイヤーでも興味を持っている人が多いようだ。自分の個性を活かせるキャラを選び、みんなでジャムろう！

Text：OYZ（システム）

豪鬼の象徴といえる技、瞬獄殺。「この技なら負けて本望」と思わされてしまうほど、今回もカッコイイぞ！

ボス版の豪鬼だけに許された2連発の斬空波動拳。さすがのジェダでも手が出せないか？

無敵移動技、阿修羅閃空。近付かれるだけで、ものすごいプレッシャーだ！

真のボスキャラであることを痛感させる強さは、まさに「拳を極めし者」。

禊 豪鬼
SHIN GOUKI

真のボスキャラクターはあの「拳を極めし者」!!

from『ストリートファイターII』シリーズ

特定の条件を満たすと登場する真のラスボスは、殺意の波動を操り、強さのみを追い求めて闘い続ける「拳をきわめし者」、禊 豪鬼。画面下部のゲージは「ストII」キャラと同じものだが、ブロッキングなどのシステムも使ってくる。また、技は禊（みそぎ）をはじめ、『カプエス2』で登場したときのものをすべて持っているようだ。

デミトリ参戦恒例企画!? ブリスの部屋

今月はデミトリの「ミッドナイトブリス」を受けた際のグラフィックを一挙公開！中にはどこかで見たようなキャラも……。

よちやま CFJ 『CFJ』ムックが発売決定！　発売予定日は12月27日、P149の告知もチェックせよ！

これで切り返して一発逆転！

システム活用術

これまで複数の作品で採用され、それぞれ性質が細かく調整されていたオリジナルコンボとブロッキング。本作での性質と、実戦での活用法を紹介するぞ。

オリジナルコンボを活用！

ゲージ100%未満での発動は、無敵時間が短く頼りない。それよりも、無敵&強制停止時間の長い、ゲージ100%での発動を推奨したい。

オススメは対空。しゃがんで少し引き付けてから発動し、着地のスキ（豆知識集参照）に連続技を決めよう。発動直後の技は、空中の相手に当たらないしゃがみ中Ⓚ（さくらはしゃがみ弱Ⓚ）が最適だ。

ブロッキングを活用！

ブロッキングの受け付け時間は、自分の状況によって異なる。地上でのブロッキングは受け付け時間が長く、空中でのブロッキングは短くなっているぞ。相手の技の種類（地上技、空中技、必殺技、飛び道具など）は関係無く、どんな技を取るときも一定だ。

また、地上、空中共にブロッキング成功後は、その演出中（両者時間停止中）に先行入力が可能。少し早めに入力するクセを着ければ、最速の反撃がしやすくなるだろう。

最後にコツを少々。ブロッキングは入力後すぐにレバーをニュートラルに戻すことで、受け付け時間が一定時間延びる。常に意識しておこう。

即、実戦投入！

役立ち豆知識集

複数のシステムが混在する本作では、覚えることもやや多い。ここでは、実戦で役に立つ細かな知識を厳選し、具体例（写真）を交えながら解説するぞ。

残り体力による補正

既に気付いている人も居ると思うが、本作は残り体力が少なくなると、攻撃力や防御力が上昇する。体力がわずかになっても、粘り強く一発逆転を狙うことが可能なのだ。

このシステムを考慮すると、相手の体力が多いときはゲージを温存、体力を減らしてから放出して、一気にK.O.を狙う方が効率的といえる。

『ヴァンパイア』キャラの飛び道具

『ヴァンパイア』キャラの飛び道具は、本体が攻撃を受けた時点で消える。飛び道具を抜け切れなくても、本体に攻撃が当たれば一方的に勝てるので、無敵時間のある突進技などが飛び道具対策として使えるぞ。ただし、ESカオスフレア、デモンブラスト、ES王家の裁き、棺の舞、ESディオ=セーガは例外で、消えることは無い。

たとえばヌールのストラングルスパーク。基本的には飛び道具を抜け切れず相打ちになるが……。

相手が『ヴァンパイア』キャラなら一方的に勝てるぞ。イングリッドのサンデルタなども同様だ。

細かいが超重要！

ジャンプの着地のスキ

全キャラ共通で、ジャンプの着地には立ち状態の硬直時間が存在する。これはジャンプ攻撃を出す、出さないに関係無く必ず発生。当然、ここに攻撃を合わせれば確定するぞ。遠めからの跳び込みに対して足払い系の技が対空になったり、ジャンプの下をくぐった際に連続技が確定したりするので覚えておこう。

着地のスキは空中ガード後にも生じる。ジャンプ下降中に技を出して空中ガードさせれば……

先に着地することができ、相手の着地に攻撃が確定するぞ。画面端なら特にこの連係を狙いやすい。

空キャンセル必殺技

通常技や特殊技は、出した瞬間に必殺技などでキャンセルすることが可能（以下、空キャンセル）。本作では中or強攻撃なら通常技でも出すだけでゲージがたまるので、中or強攻撃→空キャンセル必殺技とすれば、単体で出すよりも通常技の分だけ多くのゲージをためられるのだ。わずかだが繰り返すと差が出るぞ。

出すだけでゲージがたまる通常技（中or強攻撃）を出しつつ、その瞬間に必殺技でキャンセル。

中or強攻撃の分、ゲージ増加量が増える。↓↘→+強Ⓟ～弱Ⓚなど、ずらし押し入力がオススメだ。

キャラの起き上がり

『ヴァンパイア』や『ウォーザード』のキャラが持つ移動起き上がりは、動作中キャラの接触判定が無く、デミトリ、フェリシア、アナカリスは、その場起き上がり中も接触判定が無い。この状態はお互いにすり抜けられるので、ダウンさせた側がうまく位置を調整すれば、裏か表かでガード方向を惑わせられるぞ。

起き上がり方を読んだら、ズンズン歩いて位置を調整。起き上がりにめり込むような感じで攻めよう。

うまく技を重ねれば、裏か表かが見切られにくい。歩くスピードが速いキャラなら狙いやすいぞ。

●**オリジナルコンボ補足**：連続技は威力の高い強攻撃から始動したいが、対空に使う際はしゃがみ強Ⓚ以外の強攻撃を地上ヒットさせるのは難しい。やはりしゃがみ中Ⓚなどが安定だ。

●**ブロッキング補足**：空中ブロッキング後も先行入力が可能で、適したジャンプ攻撃を出せば連続技が決まりやすい。細かい要素だが、特に「ストⅢ」プレイヤーには役立つはず。

デミトリ
DEMITRI

Text：ハメコ。

どん欲にゲージをためよ

立ち回りの主軸は、全体動作が短く着地のスキが小さい空中カオスフレア。↓↘→＋強Ⓚ～Ⓟ（ずらし押し）と入力してジャンプ強Ⓚ空キャンセルで出し、ゲージをためつつけん制しよう。これで相手の動きを制限しつつ、ジャンプ中Ⓚの先端を当てるような跳び込みや、リーチに優れるダウン技のしゃがみ強Ⓚを狙うのが基本だ。もちろん、相手の跳び込みはデモンクレイドルで落としていきたい。

画面端付近に追い詰められ、空中カオスフレアを撃ちにくい状況になったら、ジャンプの頂点で強バットスピンを出し、反対側に逃げてしまおう。

デミトリはジャンプが素早くジャンプ攻撃が優秀なので、攻める際は跳び込みが軸となる。昇りで横に強いジャンプ弱Ⓟor下に強いジャンプ弱Ⓚを出しておき、降りで下に強いジャンプ強Ⓚorリーチが長くめくり性能があるジャンプ中Ⓚを出すのが基本だ。

対空技が横方向に短いキャラに対しては、ジャンプ軌道の変わる空中カオスフレアを使って対空技を回避し、着地と同時に後述するダッシュからの攻めを狙うのも面白いぞ。

そのほか、デモンクレイドルやしゃがみ強Ⓚヒット後、カオスフレアやバットスピン空中ヒット後などに追い打ち攻撃を決める際は、立ち強Ⓟ空キャンセルで出し、少しで多くのもゲージをためたい。

相手の動きを制限したら適度に攻撃、再度制限して空中カオスフレアを出していこう

空中カオスフレアによるけん制は基本にして強力。できるだけ低い位置で撃つこと

プレジャーでかみ殺せ

ゲージがたまったら、密着状態なら発動と同時に投げ判定が発生する、移動投げのミッドナイトプレジャーを狙っていく。ダッシュから素早く入力することができれば、技を空振りせずに出せるぞ。

主な狙いどころは、空中カオスフレアをダッシュで追い掛けた後や、ジャンプ中Ⓚの先端を当てた後。ジャンプで逃げる相手にはダッシュ中のESデモンクレイドルを狙い、無敵技で対応してくる相手には、無敵時間の長いデモンブラストで相打ちを狙うといい。

素早くミッドナイトプレジャーでガードを崩す。これのヒット率が勝率を左右するぞ

ジャンプ中Kの先端を当てるなど、中間距離で有利な状況を作ってからダッシュし……

ゲージの使い方

本文で触れたミッドナイトプレジャー、ESデモンクレイドル、デモンブラストのほか、ガードキャンセル系のシステムを持たない相手には、ESバットスピンもオススメ。ケズりダメージが大きく、ガードされても有利な状況となる。

相手キャラによっては、ESバットスピンでケズりつつ攻め込む戦法が有効だ

ジェダ
JEDAH

Text：MVP

画面端を意識した動き

いったんディオ＝セーガを設置できれば、そこからラッシュを仕掛けやすいジェダ。しかし、対応技が乏しく背が高いことから、高めのジャンプ攻撃やめくり攻撃による上からの抑え込みに弱く、設置前に跳び込まれると厳しい。特に間合いを離しにくい画面端では、対空面の弱さが大きく響いてくる。画面端に追い込まれないよう、普段から意識して闘うことが重要だ。

そこで導入したいのが、ジャンプ中Ⓚによる空対空の迎撃。これは相手に空中ガードされてもOKで、続けてジャンプ強Ⓚを出せば間合いを離して仕切り直せる。垂直ジャンプや前方ジャンプからこれを使い、なるべく画面端へ追い込まれないようにしよう。

ジャンプ強Kへ連係させよう

追い打ち攻撃からの攻め

投げ後やディオ＝セーガの空中ヒット後など、追い打ち攻撃を仕掛けるチャンスは多い。このときに追い打ち攻撃を少し遅めのタイミングで出すと、空振りして相手の背後に着地する形となる。着地のスキが小さいため、幻惑効果の高い起き攻めができるぞ。この後はダッシュ強Ⓚでさらに裏へ回る連係がオススメだ。

追い打ち攻撃でダメージを与えてもいいが、空振りからダッシュを仕掛けるのも手だ

ESディオ＝セーガの活用法

ESディオ＝セーガを使った、近距離での連係を紹介。

まずしゃがんだ相手をダッシュで跳び越え、位置が入れ替わった瞬間に中Ⓚ→キャンセルESディオ＝セーガ。相手の向こう側に設置できるため、当たった相手はジェダ側にノックバックする。さらに、1度当たってもESディオ＝セーガの攻撃判定は残っているので、打撃技を当ててそこに押し込めば、相手は再びジェダ側に戻ってくる。これを使えば、中段と下段の二択を一気に2回仕掛けられるのだ。

先にES版ディオ＝セーガを設置すると、当たった相手は手前に戻ってくる。さらに……、

打撃技でES版ディオ＝セーガに押し込むと、再び戻ってくる。

ゲージのため方

ネロ＝ファティカは動作全体の時間が短く後方へ移動するため、連発すれば効率良くゲージをためることができる。ディオ＝セーガを盾に連発すれば、相手に接近されにくく有効だ。ただし、画面端では間合いが離れないので注意。

相手なら、モリモリゲージをためられる

よもやまCFJ

●デミトリ補足：地上カオスフレアはスキが気になるものの、発生が早く使いやすい。ただし、ユン、春麗、レオ、さくら、ガイ、ローズ、かりん、イングリッドのしゃがみには当たらない。

●ジェダ補足：相手が飛び道具でディオ＝セーガを消してくる場合は、ガードを重視しつつ垂直ジャンプ攻撃と立ち中Ⓚを使ってじっくり様子を見よう。撃ち合いは不利だぞ。

ユリアン
URIEN

Text：OYZ

基本的な立ち回り

遠距離では立ち中Ⓟの空振りでゲージをためつつ、立ち中Ⓚや弱&中メタリックスフィアで、近付いてくる相手を押し返す。相手が飛び道具を撃つようなら、それをブロッキングしてゲージをためよう。

ただし、『ヴァンパイア』キャラの空中飛び道具は、ブロッキング後の状況が良くないので注意。これに対しては、中or強チャリオットタックルが有効だ。ジャンプ直後や着地前にヒットしやすいぞ。

中間距離は跳び込みを狙いつつ、相手の跳び込みの迎撃を意識。対空技はしゃがみ強Ⓟが主軸で、ブロッキング後だけでなく直接出しても強い。空中ヒット後はさらにしゃがみ強Ⓟ（1段目）→強テンジャラスヘッドバットで追撃できるので、ダメージも十分だ。

一方、横から近付く相手には弱チャリオットタックルが有効。突進スピードが速くヒットしやすい上、ガードされてもほぼ五分で反撃は受けない。当てた後の選択肢は、ブロッキングやユピテルサンダー!が基本。ずうずうしく弱Ⓟ弱Ⓚ（同時押し）を連打すれば、投げが決まる場合もある。

近距離で有利な状況は、二択を仕掛けるチャンス。➡+強Ⓟとしゃがみ中Ⓚを中心に、立ち強Ⓚを交ぜるといい。逆に不利な場合は、ガードorブロッキングが基本。暴れる場合はしゃがみ弱Ⓟのほか、投げや下段技に強い弱テンジャラスヘッドバットを使おう。

『ヴァンパイア』キャラの空中[illegible]、ブロッキングを[illegible]しよう

これは[illegible]、たとえ空中飛び道具をブロッキングしても、その後は不利な展開に

[illegible]チが長い ➡+強Pと使い分けよう

ゲージの使い道

ゲージがたまったら、ユピテルサンダー（以下ユピテル）やエイジスリフレクター（以下エイジス）を狙っていこう。

ユピテルは頼れる無敵時間がある上、ガードされても有利。リープアタック後や自分の起き上がりなど、不利な所でぶっ放そう。連続技に組み込むなら、弱テンジャラスヘッドバット→ユピテルがオススメ。全段ヒットするぞ。

一方のエイジスは、移動起き上がりを持たないキャラに対して有効。連続技を強テンジャラスヘッドバットで締めれば、強エイジスで挟み込みを狙える。また、画面端に追い詰めてのチャリオットタックル→弱エイジスも強力だ。

エイジスを中で出せば起き上がり[illegible]、強で出せばこ[illegible]

連続技を強テンジャラスヘッドで締め、エイジスを使った起き攻めを狙う

下は弱テンジャラスヘッドバット・ユピテルのダメージ状況に応じて狙いたいところ

ムクロ
MUKURO

Text：パチ

遠距離戦を重視

ジャンプ強Ⓟをバラまきつつ、一文字でけん制するのが基本。一文字を撃った後は、相手が跳び込んでくるなら⬅+中Ⓚで迎撃しよう。動かないようなら【立ち強Ⓟ→強Ⓟ】や下段のしゃがみ強Ⓟで固めたり、弱蜻蛉～急停止でゲージをためると効果的だ。

攻め込む際は、ジャンプ強Ⓟを意識させてから2段ジャンプ～弱Ⓚで跳び込む。この技は判定が強くつぶされにくいので、積極的に使おう。

跳び込み後はしゃがみ弱Ⓟor弱Ⓚで刻み、ヒット時はダウンを奪える【しゃがみ弱Ⓟ→⬇+強Ⓟ】へ。ガード時はしゃがみ中Ⓟor中Ⓚから、キャンセルで一文字を出すのが基本だ。また、キャンセル弱蜻蛉～急停止から再度攻めるのも有効。相手が暴れるようなら、先端を当てるように楽車当てを出してつぶそう。

対空技は前述した⬅+中Ⓚのほか、立ち中Ⓚも有効。判定はやや劣るが、Lv2以上なら爆龍昇で追撃できるため見返りが大きい。また、単体の爆龍昇も対空技として使える。ボタンで攻撃位置を選べるため、かなりの範囲をカバーできるぞ。ただし、ほかの飛び道具が画面上に残っていると、爆龍昇を出せないので注意。

[illegible]

強力な攻撃判定を持つジャンプ弱K。2段ジャンプと併せて使えばまず落とされない。

通常技の確かな使い方

ジャンプ強Ⓚは技を出した際にやられ判定が小さくなるので、中間距離でのけん制に使いやすい。また、ジャンプ直後に出せば、攻撃位置の低い技を避けつつ攻撃できる中段に。2段ジャンプや中or強蜻蛉で相手の真上に位置して⬇+強Ⓚで出せば、表か裏か分かりにくい攻撃となる。

中段攻撃の➡+中Ⓟは、出した直後に足元のやられ判定が小さくなるので、攻撃位置の低い技を避けつつ攻撃可能。さらに、出始めから動作終了まで空中判定となっている。

多彩な使い方ができるジャンプ強K。研究を重ねれば、よりトリッキーに動けるぞ。

ミスティックブレイクの使い分け

十文字は長い無敵時間がある上にスキが小さいので、割り込みに使いつつガード時は攻めに転じよう。ケズリK.O.狙いで出すのも有効だ。爆龍昇は本文でも触れた通り、立ち中Ⓚ後の追撃や対空に使用。閻魔突きは無敵時間の長さを活かし、対空に使う。一文字を跳び越してきた相手に対して出せるのがうれしい（爆龍昇は一文字が残っていると出せない）。

十文字は無敵&攻撃時間が長いので、[illegible]、とりあえずぶっ放すならコレだ

[illegible]

●**ユリアン補足**：中or強チャリオットタックルからの連続技はタイラントパニッシュが一般的だが、遅めにスーパーキャンセルすればユピテルサンダーも連続技になるぞ。
●**ムクロ補足**：立ち中Ⓟは攻撃とリーチが優れているので、反撃技に使いやすい。➡+中Ⓟは空中判定になるという点を活かし、接近戦での暴れ技として使うのもオススメだ。

ガイ GUY

Text：パチ

中間距離から攻め込む

しゃがみ強Ⓚがギリギリ届く間合いが、ガイの得意間合い。移動スピードが速いので、まずはここまで歩いて進もう。たまに遠距離から疾駆け～影すくいor首狩りで奇襲するのも有効だ。ジャンプ軌道が高いので、跳び込む場合は主に軌道が変わる⬇＋中Ⓟを使おう。

得意間合いまで近付いたら、しゃがみ強Ⓚや遠距離立ち中Ⓚでけん制。特にしゃがみ強Ⓚは判定が強く、終わり際を当てればほぼ五分なので、繰り返し出すだけでも十分に強力だ。これで相手の動きを止めたら、一歩踏み込んで遠距離立ち中Ⓟを差し込み、接近戦に持ち込む起点としよう。

対空は早めのしゃがみ強Ⓟがメイン。これで返せない跳び込みは、武神八双拳で迎撃しよう。また、判定の強いジャンプ攻撃が無い相手には、見返りの大きいしゃがみ中Ⓟ→強武神旋風脚を狙いたい。

ゲージが100％あれば、相手のジャンプ攻撃をオリジナルコンボ発動の無敵時間でかわし、着地の硬直にしゃがみ中Ⓚ→近距離立ち強Ⓚ×n……と連続技を決められる。

また、相手の飛び道具に対し、オリジナルコンボ発動→疾駆け～影すくい……で反撃、といった使い方も可能だ。

[illegible]にしゃがみ強Kを出す。ガードされても[illegible]出していこう

対空はしゃがみ強Pが基本だが、相手に応じてしゃがみ中P→強武神旋風脚を狙いたい

固めから投げを狙え！

遠距離立ち中Ⓟ後は、**①中崩山斗、②疾駆け～急停止→投げ、③疾駆け～影すくいor首狩り、④強武神イズナ落とし、⑤しゃがみ強Ⓚ**、などの選択肢がある。①は動いた相手にヒットしやすく、ガードされてもほぼ五分の固め連係。②は本命。ニュートラル投げ後は状況によって武神八双拳が決まる（左カコミ参照）。③は中or下段の二択だが、ガード時のスキは大きい。④はジャンプ防止&固め継続。⑤は固め連係だ。①と④を中心に固め、②でガードを崩そう。

中崩山斗ガード後は、[illegible]にしゃがみ強Kなどで続けて攻めよう

空中追撃で武神八双拳が決まる状況

しゃがみ中Ⓚ（2ヒット）、ニュートラル投げ、武神獄鎖投げ、武神獄鎖拳（画面端）、中以上の通常技（空中ヒット、要キャンセル）、イズナ落とし～肘落とし（空中ヒット）の後は、武神八双拳で追撃可能。ニュートラル投げ後は、画面端なら全キャラ、画面中央ならベガ、フェリシア、レオ、ムクロ、ヌール以外のキャラに決まるぞ。チャンスを見逃さないように。

しゃがみ中Kが2ヒットすればダウンを奪える。技中にコマンドを入れておき[illegible]

武神八双拳で追撃！ これを[illegible]かなり多いので、常に意識しておこう

イングリッド INGRID

Text：ケンちゃん

立ち回り&対空

立ち回りでは、前号でも紹介した遠距離立ち中Ⓚと⬇＋中Ⓚに加え、しゃがみ強Ⓟを交ぜていこう。発生は若干遅いが、判定が強く姿勢が非常に低くなるのが特徴。飛び道具の下をくぐりつつ攻撃したり、下方向に強くない跳び込みを迎撃することも可能だ。

また、イングリッドのダッシュは少し跳び上がりつつ移動するため、攻撃位置の低い技をかわしつつ接近できる。足払い系の技がメインのキャラには、ダッシュからの通常投げを交ぜていくと効果的だ。

対空技は発生後まで無敵時間が続くサンアーチが強力だが、引き付けても空中ガードされるのが弱点。前述のしゃがみ強Ⓟや、対頭上用の近距離立ち強Ⓟも併せて使おう。どの技でも迎撃できない技は、回り込みで仕切り直すのもアリ。また、ゲージがある場合は弱サンバーストが安定だ。

しゃがみ強Pで下をくぐりつつ反撃。[illegible]対策として有効なので覚えておこう

相手が飛び道具を[illegible]ようなら、[illegible]やダッシュで接近して[illegible]

タイミングが合えば、[illegible]できるダッシュ。すかさず投げを決めよう

ダッシュを使った起き攻め

ダウン中の相手に対してダッシュすると、跳び越して裏に回ることが可能。裏に回るかどうかの位置からダッシュすれば、ガード方向を惑わす効果がある。その後はしゃがみ弱Ⓚ×2→サンシャインや、しゃがみ強Ⓚを狙おう。ただし、前者はヒット確認が困難で、後者はガードされると反撃を受けるので注意したい。

裏に回れる[illegible]連続技が難しいので、[illegible]しつつしゃがみ強K→投げなどを狙うのもまた[illegible]

サンアッパーorローワー後は？

相手の攻撃をサンアッパーorサンローワーで取った後は、前方ジャンプ下降中のジャンプ強Ⓟでめくり気味に追撃。その後すぐに前方ジャンプして強Ⓟを出せば、ガード方向を見切られにくい攻めとなる。最初に相手との間合いをチェックし、遠めなら前方ハイジャンプ、極端に近いようなら一瞬後ろに歩いてから通常ジャンプ、と調整するのがコツだ。

当て身後に前方ジャンプし、下降中にジャンプ強Pで追撃。ここからの攻めが面白い

画面端付近なら、着地した後に前へ歩くことで、相手の裏に回り込むこともできる

よもやまCFJ

●**ガイ補足**：画面端の中崩山斗ヒット後も武神八双拳のチャンスだが、決まるかどうかは中崩山斗の当たり方に左右される。遠距離立ち中Ⓟ（先端）からキャンセルで出すとちょうどいいぞ。

●**イングリッド補足**：ダッシュでの起き攻めを狙うポイントは、対空サンバースト、サンアーチ、しゃがみ強Ⓚヒット後が代表的。絶妙な間合い&タイミングでダッシュし、相手を惑わそう。

➡+強Ⓟを使う

➡+強Ⓟは全体モーションが短く、ヒット時は追撃可能。遠距離からの接近手段としての使い方はもちろん、接近戦を維持してダメージチャンスを広げる用途でも役立つ。

例えば、密着状態からしゃがみ弱Ⓚ↓しゃがみ弱Ⓟと連係させた後に出せば、➡+強Ⓟを相手に当てることができる。ガード時は弱攻撃に連係させて攻めを維持するほか、カウンターヒット狙いの昇龍拳なども交ぜるといい。一方、ヒット時はしゃがみ中Ⓟが連続ヒットさせやすい。波動拳や真空波動拳につなごう。

また、前述の連係で➡+強Ⓟの前にしゃがみ中Ⓟを挟むと、➡+強Ⓟが空振りしつつ密着状態になる。この後は投げや昇龍拳を出すと有効だ。

近距離立ち中Ⓚに注目！

近距離立ち中Ⓚは少しでも離れるとすぐに遠距離立ち中Ⓚに化けてしまうため、使いにくい印象がある。しかし、全体モーションが短く、いったん相手にガードさせれば有利な状態を作れるのが特徴。相手との間合いがあまり離れないので、接近戦での選択肢の一つとして役立つはずだ。

近距離立ち中Ⓚ後の連係は、投げ、しゃがみ弱Ⓟ、前方ジャンプ中Ⓚ（めくり）が有効。投げは弱攻撃から決める感覚で、一瞬だけ前進してから入力しよう。しゃがみ弱Ⓟは近距離立ち中Ⓚから連続ヒット。ヒット確認ができれば、キャンセルで真空波動拳まで決められる。めくりジャンプ中Ⓚ後は、再び近距離立ち中Ⓚを使ってもいいので忘れずに。

リュウ
RYU

Text：MVP

ニーバズーカを活用

⬅or➡+弱Ⓚ（ニーバズーカ）は空中判定となっているので、ダウン中の相手を跳び越すことが可能。間合い&タイミングを合わせて出せば、裏か表かでガード方向を揺さぶれるぞ。その後はしゃがみ弱Ⓚ×2↓しゃがみ弱Ⓟでヒット確認し、ヒット時は弱サマーソルトキックにつなごう。

また、⬅タメを維持しつつ前進でき、空振りを見てから楽に反撃されるほどのスキは無いため、空振りで相手の反撃を誘ってトータルワイプアウトでつぶす戦法が有効。思わず手を出す相手は多いはず。

対空技の使い分け

ここでは、ガイルを使う上での課題の一つ、タメができていない状態での対空技について解説していこう。

間合いが近いときにオススメなのがしゃがみ強Ⓟ。根元の判定が強いので、早出しせずやや引き付けてから出そう。

遠めからの跳び込みは、前方ジャンプ強Ⓟで対処。弱Ⓟ弱Ⓚ強Ⓟ同時押しで入力すれば、空中投げの入力を兼ねつつ出すことができるぞ。

また、間合いが遠いときはしゃがみ強Ⓚやしゃがみ中Ⓚも対空技になる。相手の着地のスキにヒットさせるのだ。

GUILE

Text：ケンちゃん

鋼の肉体を盾にまずはじっくりと

動きが遅く近付くのが難しいため、遠距離戦が多くなることは明白。ここでの闘い方は、振りが早く使いやすい遠距離立ち中Ⓚを主軸に、リーチが長く威力に優れる各種強Ⓟ、ダウンを奪える⬋+強Ⓚを狙っていくのが基本となる。

地上戦を嫌がってジャンプする相手は、間合いが近ければダブルラリアット、遠ければしゃがみ中Ⓟで迎撃しよう。ゲージがあるときはエリアルロシアンスラムを忘れずに！

相手が飛び道具を撃ってくるようなら、バニシングフラットで消しつつ接近。余裕があるときは移動距離の長い強、そうでないときは発生の早い弱を使っていこう。また、クイックダブルラリアットで回避しつつ近付くのも手だ。

スクリューで大地を赤く染めろ！

うまく歩いて接近できればいいが、現実はそう甘くないため、跳び込みも必要となる。

間合いが遠いときは、ジャンプ強Ⓟを出すか、何もせずに着地してスクリューパイルドライバーやしゃがみ強Ⓚを狙う。技を出していない状態はやられ判定が小さく、対空技をくらいにくいのだ。一方、間合いが近いときは、下に強い⬇+中Ⓚで跳び込むといい。

接近後はスクリューパイルドライバーとしゃがみ強Ⓚで選択をかける。後者は発生に優れるため、ジャンプで逃げる相手に決まりやすいのだ。

ザンギエフ
ZANGIEF

Text：ハメコ

よもやま CF

●リュウ補足：後方ジャンプ空中竜巻旋風脚でゲージをためる際は、ジャンプ強Ⓟ空キャンセルで出してゲージを稼ごう。　●ガイル補足：⬅or➡+弱Ⓚからのトータルワイプアウトを警戒する相手は、ずうずうしく投げてしまおう。　●ザンギエフ補足：中間距離では、判定が強く振りが早いしゃがみ強Ⓚを多用してプレッシャーをかけ、立ちスクリューを狙え！

じっくりと接近せよ

ベガの得意間合いは、立ち強Ⓚがギリギリ届く程度の中間距離。移動スピードが速いので、歩いて間合いを詰めていこう。相手が飛び道具を撃ってくるようなら、サイコバニッシュで相殺、ベガワープで逃げる、デビルリバースを何度か見せつつ跳び込む、といった行動で対処するといい。

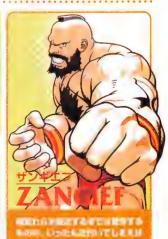
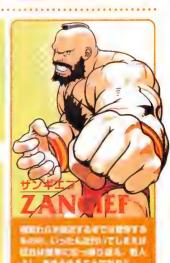
中間距離まで近付いたら、立ち中Ⓚ&強Ⓚでけん制したり、弱or中ダブルニープレスで固めるのが有効。相手の動きを止めたら、さらに前進するかジャンプ強Ⓚでめくりを狙い、接近戦を仕掛けよう。

接近時は近距離立ち弱Ⓚが主力。ガードされても有利なので、前に歩きながら連発して固めよう。相手が手を出してこないようなら、投げでガードを崩すといい。

対空技はしゃがみ強Ⓟがメイン。これで返せない強力なジャンプ攻撃は、早出しの遠距離立ち強Ⓟを使うか、ジャンプ攻撃を空中ガードされない特性を活かして、ジャンプ強Ⓚでの空対空を狙おう。

ベガ
VEGA

Text：バチ

投げからの追撃

ニュートラル投げ後は画面端なら追撃可能で、【前方ジャンプ中Ⓟ→中Ⓟ】→メガサイコクラッシャーが決まる。ジャンプ中Ⓟは1回目を昇り、2回目を着地間際で出そう。また、ハウザーのみ画面中央でもしゃがみ強Ⓚが決まるぞ。

画面端付近なら大ダメージを与えられる近距離立ち弱Kで固めてから投げよう

遠距離立ち強Pはやや発生が遅いが判定は強い。早出しすれば相打ち以上は取れる

移動の速さを活かして間合いを調整し、相手のけん制の空振りに立ち強Kを決めよう

気まぐれ猫まっしぐら

攻撃手段は多いがどれも決定力に欠けており、防御力の低さからも不安定な感が否めないフェリシア。状況を見て、ときには対応に回ったり、ときには大胆に攻めたりと、戦法の使い分けが重要になる。

遠距離では、リーチに優れる遠距離立ち強Ⓚが主軸となる。これでけん制して跳び込みを誘い、間合いが近いときはしゃがみ強Ⓟ、遠いときはしゃがみ中Ⓚで迎撃しよう。飛び道具を撃つ相手には、ESローリングバックラーによる対応も忘れずに。また、ダッシュ強Ⓚでけん制しつつ接近したり、素早いジャンプで接近を図る、といった行動を交ぜるのもいいだろう。

中間距離では垂直ジャンプ強Ⓚでけん制しつつ、ダッシュ中Ⓟと先端を当てるようなしゃがみ強Ⓚを使い分け、ガード崩しを狙っていこう。

近距離では立ち中Ⓟ→弱キャットスパイクや垂直ジャンプ昇り弱Ⓚ～下り強Ⓚでプレッシャーを与え、ダッシュ攻撃のチャンスをうかがおう。

フェリシア
FELICIA

Text：ハメコ。

ゲージの使い方

最大の狙いはダッシュ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→ダンシングフラッシュの連続技だが、決める機会は少ない。しゃがみ強Ⓚでダウンを奪った後などにダメージの大きいES追い打ち攻撃を使い、ゲージを余らせないようにしたい。

ガードキャンセル系のシステムを持たない相手には、ESテルタキックも有効だ

接近戦では、立ち中P→弱キャットスパイクなどでまとわり付いてみるのも一興だ

ダッシュから横に長い立ち強Kでけん制しつつ接近。判定が強く、とりあえず出していける

遠～中間距離戦

遠距離では浮遊を使い、できるだけ空中に居る状態を維持。ここから棺の舞や王家の裁きでけん制しよう。棺の舞は中Ⓚor強Ⓟで相手の手前に出し、動こうとしたところを狙うといい。一方、王家の裁きはスキの小さい弱がメイン。ゲージに余裕があれば、相手が突っ込んでくるところを狙ってEX版を出すと効果的だ。

中間距離は相手に跳び込まれやすいので、意識しておきしゃがみ中Ⓟor強Ⓟでしっかり迎撃。これにジャンプ防止かつ攻めの起点となるダッシュ中Ⓟを交ぜていくといい。

中距離ではダッシュ強Pによる[illegible]も有効。リーチが長く、[illegible]をつぶしやすいぞ

横幅の大きいキャラに対しては、[illegible]と端から強K棺の舞が当たる。離れて闘おう

近距離戦

近距離戦のキモは、相手にジャンプ中↓+Ⓚを当てた後。アナカリス側が大幅有利なので、続けて攻めていきたい。

厄介なのが、発生の早い通常技による暴れ。ヘタな連係はボタン連打で割り込まれてしまうので、ジャンプ中↓+Ⓚ→ダッシュしゃがみ弱Ⓚを使っていこう。しゃがみ弱Ⓚのタイミング次第で、連続技にも割り込みをつぶす連係にもなるぞ。また、しゃがみ弱攻撃で暴れる相手には、中段の→+中Ⓚも有効。この後はチェーンコンボでしゃがみ強Ⓚにつなぎ、ダウンを奪おう。

Text：OYZ

ヒット時は連続技になる。ここから[illegible]orしゃがみ弱Pが[illegible]ヒットするぞ

ジャンプ中↓+K後の攻防が接近戦のキモ。素早くダッシュしゃがみ弱Kを出せば[illegible]

よもやまCF

●ベガ補足：画面端でのニュートラル投げ後は、遠距離立ち強Ⓟで追撃して着地を攻めるのも有効。近距離立ち弱Ⓚを重ねよう。　●フェリシア補足：めくり性能を持つジャンプ攻撃が無いので、跳び込む間合いにはくれぐれも注意。　●アナカリス補足：しゃがみ強Ⓟは根元ならキャンセルが掛かる。実戦では難しいが、対空しゃがみ強Ⓟ→棺の舞の連係も可能だ。

Text：ハメコ

ジャンプで近付いて接近戦を仕掛けよう

まずは接近しないとお話にならない。地上戦ではいい技が無いので、ジャンプおよびハイジャンプで接近しよう。下方向に強いジャンプ強Ⓟの早出しと、相手の対空技への空中ブロッキングを使い分けて、強引に近付くといい。

接近に成功したら、ブロッキングを仕込みつつ、弱パワーボムによるガード崩しと、しゃがみ弱Ⓟや近距離立ち中Ⓚからの連続技で選択を迫る。打撃技をガードされた後も、ブロッキングを仕込んで相手の割り込みを抑制しつつ、弱パワーボムを狙うのが強力だ。

ゲージためが重要

ゲージを使った技はどれも強力なアレックス。ゲージが不足しがちなので、けん制が貧弱なキャラに対しては、遠距離で立ちorしゃがみ強Ⓚ→空キャンセルフラッシュチョップでゲージを稼ごう。

ゲージがたまったら、連続技や割り込みでブーメランレイドを狙うのが基本。ゲージが1本半以上あれば、しゃがみ弱Ⓟ×2 or近距離立ち中Ⓚ→EXフラッシュチョップ（1段目）→ハイパーボムという強力な連続技も可能だ。ただし、少しでも間合いが遠いとつながらないので注意。

ブロッキング仕込み～弱パワーボムで、割り込みにある程度対応しつつガードを崩せる

前方へのジャンプ強Pは下方向に非常に強いため、早出しすれば対空技をつぶしやすい

バックドロップとなり大ダメージ!! 密着距離限定なので、しゃがみ弱Pは2発が限度

EXフラッシュチョップの1段目をスーパーキャンセルしてハイパーボムを出せば……

Text：OYZ

連続技で決める！

Ⅰは前方転身後の連続技で、少し前に歩くのがポイント。揚炮はコマンド上虎撲子に化けやすいので、しゃがみ中Ⓟはボタンを押しっぱなしにし、弱or強Ⓟで揚炮を入力しよう。虎撲子の暴発を防げるぞ。

Ⅱはターゲットコンボからの連続技で、ゲージを1本半消費するがダメージは大きい。揚炮は2段目が空振りするものの、1段目と3段目がヒットして、しっかり浮かすことができるぞ。なお、ハウザーに対してのみ、EX鉄山靠を弱鉄山靠に代えてもOKだ。

Ⅲは揚炮後やジャンプ攻撃をブロッキング後に狙える連続技。ジャンプ中Ⓚをなるべく低い打点で当てるのがポイントで、着地直後に弱二翔脚を出せば連続ヒットするぞ。

なお、最初の立ち中Ⓚを高めで空中ヒットさせると、ジャンプ中Ⓚを当てにくくなる。その場合は、立ち中Ⓚ（→垂直ハイジャンプ➡+Ⓚ）→近距離立ち中Ⓟ→弱二翔脚……、とつなぐ方が安定だ。ハイジャンプ➡+弱Ⓚは昇りで出し、相手に当てずに着地しよう。

ちなみに、弱二翔脚後は虎撲子も決められる。画面端ならスーパーキャンセル揚炮まで決まり、さらに追撃が可能だ。また、ハウザーに対しては画面中央でも決まるぞ。

着地後は素早く弱二翔脚。一部のキャラには、中二翔脚に代えると2ヒットしやすいぞ

立ち中K後のハイジャンプ中Kは降り際に出す。なるべく低めに当てるのがキモだ

新着連続技

Ⅰ 前方転身（→少し前進して）→しゃがみ中Ⓟ-Ⓒ→揚炮～追撃

Ⅱ【立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓟ】-Ⓒ→EX鉄山靠（2段目）-Ⓢ→揚炮～追撃

Ⅲ（地上or低めの空中の相手に）立ち中Ⓚ（-Ⓒ→前方ハイジャンプ）→ジャンプ中Ⓚ→弱二翔脚→立ち中Ⓚ（-Ⓒ→ハイジャンプ）→ジャンプ強Ⓚ

Text：OYZ

対空を工夫する

通常技での対空は、遠距離立ち中Ⓚが優秀。先端を当てるような間合いで早めに出せば、一方的に負けることはまず無い。威力も強攻撃なみに高いので、積極的に使おう。

空中投げも忘れてはならない。特にジャンプ軌道の高いキャラや、空中ブロッキングを狙ってくる『ストⅢ』のキャラに有効で、斜め下から仕掛けると決まりやすいぞ。

反応が遅れた場合は、ジャンプ攻撃にブロッキングを狙う。成功後の反撃は、ゲージがあれば（着地のスキに）しゃがみ強Ⓟ→強気功拳→鳳翼扇。強気功拳までにヒット確認し、ガードされていたら鳳翼扇は出さないように。

ゲージが無ければ、近距離立ち強Ⓚ→前方ハイジャンプ強Ⓚの空中連続技を決めよう。ジャンプ強Ⓚはジャンプ直後に出せば連続ヒットするぞ。

その後は、移動起き上がりを持つキャラ以外に密着状態から起き攻めが可能だ。

起き攻めは、リープアタックや➡+強Ⓚでダウン中の相手を跳び越し、裏に回る戦法がオススメ。ほんの少し後退してからリープアタックを出せば正面に着地するので、うまく使い分けてガードを揺さぶろう。その後はしゃがみ中Ⓚ→強気功拳を重ね、ヒット時は鳳翼扇まで決めるのが理想だ。なお、ダウン状態の横幅が広いベガとザンギエフは、リープアタックで裏に回れない。➡+強Ⓚを使っていこう。

飛び込みを直接迎撃するなら、遠距離立ち中Kが優秀。先端を当てるように出そう

その後はリープや➡+強Kで裏に回れるぞ。鳳翼扇→ハイジャンプ強K後にも狙えるぞ

空中ブロッキング後に近距離立ち強Kを決めた後は、ハイジャンプ直後の強Kまで連続ヒット

●アレックス補足：接近戦では中段の立ち強Ⓟも強力。気絶値が高く、ジャンプで逃げる相手に決まればダウンを奪える。 ●ユン補足：一部のキャラには前方転身後に立ち中Ⓚを決めることが可能。その後は連続技Ⅲに発展させられるぞ！ ●春麗補足：斜めジャンプ【強Ⓟ→強Ⓟ】のターゲットコンボよりも、ジャンプ強Ⓚ1発の方がダメージが大きい。

レオ
LEO

Text：パチ

遠距離が主戦場

振りが大きい半面リーチの長い技が多いので、基本的には遠距離戦に徹したい。下段のしゃがみ中Ⓚを軸に、垂直ジャンプからの⬇+強Ⓚや弱Ⓚを交ぜ、相手に近付かれないようにけん制。相手ががけん制を嫌がって跳び込んでくるようなら、立ち中Ⓚやしゃがみ強Ⓟで迎撃しよう。

相手が固まったらジャンプ⬇+強Ⓚやダッシュで接近し、ガイア・ドライバーやしゃがみ強Ⓟ→弱マーズ・スラッシュを使い分けて攻めるといい。

ダウンを奪ったら起き上がりに立ち中Ⓚ（根本）を重ね、キャンセルで⬇⬊➡+Ⓟ。この後、中段のクロノス・ラッシュ、下段のアキレス・ラッシュ、投げのガイア・ドライバーで三択を迫ろう。どれが決まってもダウンを奪えるので、再び起き攻めが可能だ。

接近戦をしのぐ

小回りの利く技が少ないので、接近戦は苦手なレオ。近付かれてしまった場合は、発生の早い立ち弱Ⓚから【立ち強Ⓟ→強Ⓟ】に連係させたり、しゃがみ強Ⓟ→弱マーズ・スラッシュ→しゃがみ中Ⓚと連係させて間合いを離そう。

ゲージがある場合は、無敵時間のあるギガス・ドライバーでの割り込みを狙うのも有効だ。また、アルティメットカウンターはⓅがオススメ。Ⓚは下段でダウンを奪えるが、密着時は空振りしてしまう。

ハウザー
HAUZER

Text：パチ

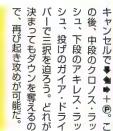
前進しつつけん制せよ

遠距離ではリーチの長い立ち強Ⓚやしゃがみ強Ⓚを使い、相手にそれらを意識させつつ前進していく。また、弱デリュージュアサルトによる奇襲も有効。ガードされても意外に反撃を受けにくく、ヒット時の見返りが大きいのだ。

中間距離では、立ち中Ⓟや立ち中Ⓚでのけん制がメイン。これに、ジャンプ直後の強Ⓟを交ぜていこう。昇りジャンプ強Ⓟは攻撃位置の低い技を回避しつつ攻撃できる上、中段なのでガード崩しの効果もあるぞ。下段のしゃがみ強Ⓚと併用すると、より効果的だ。

そのほか、攻撃判定が非常に強く迎撃されにくい、ジャンプ中Ⓚでの跳び込みも有効。ダッシュのスピードが速いので、相手の動きが止まっているようなら、ダッシュから投げを狙うことも忘れずに。

接近戦は苦手なので、発生、リーチ、判定に優れたしゃがみ弱Ⓚや、アルティメットカウンターで切り返し、中間距離を保つように心掛けたい。

跳び込みに対しては、早出しのしゃがみ中Ⓟや、空対空のジャンプ強Ⓚで迎撃しよう。

飛び道具はどうする？

発生が早く硬直が長い飛び道具には前方ジャンプで接近し、逆のタイプの飛び道具はヴォルカノブレスで相殺しつつ前進しよう。相打ちOKで、飛び道具の出始めにしゃがみ強Ⓚを合わせるのも有効だ。

また、『ヴァンパイア』キャラの飛び道具は本体を攻撃すれば消えるので、ゲージがあったら見てからデリュージュクライシスを合わせてやろう。

ヌール
NOOL

Text：MVP

間合いやタイミングに応じた対空技

横方向から遠距離立ち弱&中Ⓟで押しつつ、ダッシュ投げや対空技を狙うのが基本戦法。対空技はいくつかあるので、間合いやタイミングに合わせてうまく使い分けよう。

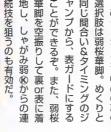
やや遠めでは、後方ジャンプ強Ⓚと立ち強Ⓟが有効。ジャンプ強Ⓚは発生が早く反応が遅れた場合でも使いやすい上、威力が高め。上からの攻撃にはあまり強くないので、間合いに注意して先端を当てるように使おう。立ち強Ⓟは早めに出し、相手が技を出す前にヒットさせる。相手がジャンプ攻撃を高めで出さない限り、安定して迎撃できるぞ。

間合いが近いときは、前号で紹介した立ち中Ⓚとライトニングマストの出番だ。なお、どの対空技を使った場合でも、その後にアークティックストリームを出すのは効果的ではないことを覚えておこう。

割り込みについて

相手に接近されたときはアルティメットカウンターが生命線だが、発生の早いしゃがみ弱Ⓟで暴れるのも有効。うまく割り込みに成功したときは、しゃがみ弱Ⓟ×2～3→立ち弱Ⓟの連続技を決めて、少しでもダメージを稼ごう。

よもやまCFJ

●レオ補足：立ち強Ⓚは発生が遅いものの、立てた後は有利。近距離でヒットさせれば、しゃがみ強Ⓟがつながるぞ。　●ハウザー補足：デリュージュアサルト、テンペストフォールヒット後は、全段ヒットしないがデリュージュクライシスを決められる。　●ヌール補足：ジャンプ強Ⓚは発生が早いので、一部の大型キャラには昇りで出せば中段攻撃として機能する。

さくら
SAKURA

Text：ケンちゃん

ジャンプ中Ⓚでめくる！

ニュートラル投げや強咲桜拳などでダウンを奪った後は、起き攻めのチャンス。めくり狙いのジャンプ中Ⓚで跳び込み、ヒット時はしゃがみ弱Ⓚ×2→立ち弱Ⓚ→強咲桜拳、ガード時はニュートラル投げとしゃがみ弱Ⓚ始動の連続技を使い分けて攻めよう。

めくりジャンプ中Ⓚの裏の選択肢は弱桜華脚。めくりと同じ間合い&タイミングのジャンプから、表ガードにすることができるぞ。また、弱桜華脚を空振りして裏or表に着地し、しゃがみ弱Ⓚからの連続技を狙うのも有効だ。

覚えておきたい知識集

波動拳はスキが小さく、ほかのキャラの飛び道具と比べても性能は高いといえる。高性能な対空技のしゃがみ強Ⓟを持っているので、波動拳でけん制し、跳び込んできた相手を迎撃する戦法も効果的だ。

ゲージが100％なら、オリジナルコンボでの対空が強力。相手の跳び込みを引き付けて発動すれば、着地のスキにしゃがみ弱Ⓚが確定。続けて近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ→強咲桜拳×n（→しゃがみ強Ⓟ）→乱れ桜or春一番を決めよう。高難度だが、6割以上の体力を奪えるぞ。

ローズ
ROSE

Text：ケンちゃん

画面端での起き攻め

相手をダウンさせたら、しゃがみ中Ⓚ→強ソウルリフレクトと通常投げで二択を迫る。強ソウルリフレクトをヒットさせた後は追撃することができ、画面中央では遠距離立ち強Ⓚによる追撃が安定。

一方、画面端では二つの追撃方法が考えられる。一つは立ち弱Ⓟで追撃し、再びしゃがみ中Ⓚと通常投げで二択を迫るパターン。もう一つはオーラソウルスパークで追撃し、起き上がりを攻めるパターンだ。移動起き上がりがあるキャラには前者、無いキャラには後者を使うといいぞ。

連続技を知る

Ⅰはめくりジャンプ中Ⓚ後などの密着状態で狙える連続技。目押しが若干シビア。

Ⅱはリュウ、ベガ、ザンギエフ、イングリッド以外に入る。近距離立ち強Ⓟは一瞬前に歩いてから出すこと。また、ハウザーにはその場から近距離立ち強Ⓟ→強ソウルリフレクト→しゃがみ強Ⓚが決まる。

Ⅲは画面中央用で、⬈+中Ⓚとしゃがみ強Ⓟの繰り返しは同じリズムで出せばOK。

Ⅳは画面端用。弱ソウルスパイラル連発は、最速で出し続けると相手が浮き過ぎて当たらなくなるので注意。

新着連続技

Ⅰ しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ ーⒸ→ 弱ソウルスパイラル

Ⅱ Ⓟゼロカウンター→近距離立ち強Ⓟ ーⒸ→ 中ソウルスパイラル

Ⅲ (オリジナルコンボ発動後)しゃがみ中Ⓚ→【しゃがみ強Ⓟ→⬈+中Ⓚ】×n→しゃがみ強Ⓚ→オーラソウルスパーク

Ⅳ (オリジナルコンボ発動後)しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ→弱ソウルスパイラル×n→しゃがみ強Ⓟ→オーラソウルスパーク

かりん
KARIN

Text：MVP

連撃後の攻めを検証

紅蓮拳～紅蓮無尽脚を決めた際にゲージが無ければ、通常技で追撃して相手の着地を攻めるといい。ここで追撃に使う技は、少々難しいが前方ジャンプ強Ⓚがオススメ。この技なら相手との間合いが離れにくく、攻めやすいのだ。

相手の着地への攻めは、しゃがみ中Ⓟを重ねてしゃがみ強Ⓚにつなぐか（連続技）、投げを狙うかの二択が基本。

また、追撃後の間合いに応じた攻め方もある。紅蓮無尽脚がギリギリ届いた場合は間合いが遠く、近距離でヒットさせた場合は近くなるぞ。

遠い場合は、前方ジャンプ強Ⓚでめくりを狙うことができる。これはジャンプ中Ⓚよりも簡単にめくりを狙えるぞ。一方、間合いが近い場合は打撃技の選択肢が強力に。立ち中Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→紅蓮拳～紅蓮崩掌の連続技を狙おう。

荒熊いなしの入力法

コマンド投げの荒熊いなしは、➡⬊⬇⬋⬅と入力後いったんレバーをニュートラルに戻し、最後に⬅＋Ⓚと入力すれば失敗しにくい。コマンドを二つに分けることと、⬅とⓀを同時に入力することを意識して、どんどん使っていこう。

よもやまCFJ

●さくら補足：春一番はガードされても反撃を受けないが、相手は暗転後にジャンプで回避でき、その場合は反撃の危険性がある。　●ローズ補足：オーラソウルスルーは必ず位置が入れ替わってしまうが、オーラソウルスパークよりわずかに高威力。　●かりん補足：ジャンプ強Ⓚのめくりはヒット後に相手との間合いが離れるので、着地後はしゃがみ強Ⓚにつなごう。

得点力不足はこれで解消！

今月は「VS.NET」でカスタマイズできる新戦術と、セットプレイでのバリエーションを増やす方法を徹底解説。これを読めば、得点力&守備力がアップすること間違い無し！

Text：たてしゅ

「無得点王」から脱出せよ！

本作が発売されて約1カ月。多くのプレイヤーは既に気付いていると思うが、本作ではGKのセーブ技術が大きく向上し、センタリングからのシュートも相手と競った状態では簡単に入らなくなってしまった。なかなかゴールが決まらず、「無得点王」と表示されている人が今でもかなり存在するのではないだろうか？

そこで今回は、相手からボールを奪い、シュートチャンスをより多く作り出すための戦術を紹介していくことにしよう。後半の2ページでは新たに4カ国の選手データを公開しているので、ぜひこちらも参考にしてほしい。

サイドライン際からでも、裏へ抜けたら中央に向かってシュートを狙え！ やみくもにセンタリングを上げるだけでは、得点力は向上しない。

スタミナ切れの選手でドリブル突破を図ってもほとんど無意味。常に選手交代枠はすべて使い切るつもりでプレイすること！

新戦術を使いこなそう！

中盤を制圧せよ！ プレスディフェンス

メリット

複数の選手が同時に寄せていくので、周囲のパスコースを遮断しながらボールを奪い取ることができる。ドリブルを仕掛けられても近くの選手が素早く相手を追い掛けてくれるので、単独で突破されることはほとんど無いはずだ。

デメリット

逆サイドに大きなスペースができるので、サイドチェンジやダイレクトパスには弱い。

ボール保持者へ一気に殺到！ 前を向いてパスを出される前につぶせ。

逆サイドのスペースに注意！

強力だがリスキー オフサイドトラップ

メリット

相手をオフサイドの位置に取り残し、ピンチの芽を一気に摘み取ってしまうことができる。特にロングパスを多用してくる相手には有効だ。

直接オフサイドを取れなくても、DFラインを押し上げることでゾーンをコンパクトに保ち、相手がプレイできるスペースを消せるのも強み。相手がバックパスした瞬間に発動させると効果的だ。

デメリット

入力するタイミングがとにかく難しい。相手FWにパスが出されてから入力しても間に合わないので、縦パスを蹴るだろう、というタイミングを早い段階から予測することが必要。ドリブル突破にも弱く、発動中にDFラインを突破されたら一巻の終わりだ！

発動中にドリブル突破されると最悪。即座にGKと1対1になってしまう。

逆襲の「切り札」 カウンターアタック

二～三人の味方選手を敵陣に残しておき、ボールを奪った瞬間にロングパスをつないで逆襲を狙う戦術。自陣に攻め込まれ、なおかつ相手が攻撃的な戦術を使用中に仕掛けると特に効果を発揮する。

この戦術はボールがラインの外へ出たり、発動してから（ボールを奪ってから）一定時間が経過すると、自動的にオフになるので注意しよう。

ボールを奪ったら、間髪入れずに前線の味方へロングパス！

広大なスペースを利用して一気に逆襲！ 数的優位のうちに攻め切ろう。

セットプレイのバリエーションを増やせ！

相手陣内でのプレースキック、特にコーナーキックはプレイヤーの研究・力量の差が最も表れるところ。攻撃のバリエーションの数が勝敗を分けるといっても過言ではない、極めて重要なポイントだ。

それでは、筆者オススメの攻撃パターンを紹介していこう。これらの戦法をベースにして、自分のチームで機能するようにアレンジして使おう。チャンスを確実にモノにして、ライバルたちに差を付けろ！

意外に使えるショートコーナー

キッカーのすぐ近くに居る味方にパスを出してから攻撃を組み立てる「ショートコーナー」。高さの無いチームを使う場合には必須の戦法だ。

パスを出した直後に寄せてくる相手をどうやってかわすかが最大のポイント。ボールを受ける瞬間にダッシュボタンで切り返したり、リターンパスを出してマークを外そう。

ショートコーナーは自動的に数的優位を作れることがミソ。利用すべし。

ニアポストを狙ってみよう

ゲージをほんの少しだけためて、近い方のサイドに向かってボールを蹴る戦法も有効だ。直接シュートするのは難しいが、ヘディングでボールの向きを変えて、相手のマークを一瞬外すことができるというメリットがある。

注意点は、ニアに立つ選手のポジションがチームごとにそれぞれ異なること。また、身長の低い選手だと競り負けてしまう場合があるので、ヘディングの強い選手が立つようにメンバーを配置しよう。

ニアで反らしたボールを後方の味方がすかさずたたく。これが狙いだ！

シュート!
パス
パス
ニアポストからチャンスを作れ!

ファーサイドからの折り返し

ニアを狙うパターンと同じように、相手のマークを一瞬外してシュートを撃つのが目的。マスターするためには、ゲージの量を正確に調節できることが必要だ。蹴る前にレーダーで必ず味方の位置を確認することも忘れずに！

直接シュートを撃たずに、ゴール正面のスペースに向かってヘディングでボールを折り返すと……

一瞬フリーになった味方の頭にドンピシャリ。あとは相手GKの居ない方のサイドを狙ってシュートを撃てばゴールゲットだ！

直接フリーキックはシュートを狙え！

ファーサイドを狙うときはレバーを上方向に入力し、壁越しにニアサイドへ蹴る場合は下方向に入れてドロップするボールを蹴るのが有効だ。

キッカーをだれに任せるかも重要なポイント。ポジションにこだわらず、キック力の高い選手に蹴らせるといい。また、当然ながらインサイドの方向に蹴った方がよりボールが変化するので、利き足は必ず頭に入れておくこと。

ただし、ゴールまで距離が遠い（敵が壁を作らない）場合はまず入らないので、フリーの味方にパスをつなごう。

ゴールほぼ正面からのフリーキック。シュートボタンを入力した直後にレバーを左下に入れて蹴ると……

ボールが曲がり落ちて、見事ネットに突き刺さった！ このレバー入力はCKでも使えるので試してみよう。

スローインは「安全第一」で！

スローインは、近くでフリーになっている味方を探し出し、確実につないでいくのがオススメ。ライン際でボールを奪われるとピンチになりやすいので、相手選手の位置をレーダーで確認しよう。

スペースの空いた方向へダッシュするのも有効。あわてて縦パスを出すとオフサイドになるので注意！

VS.NET 通信 ～第２回～

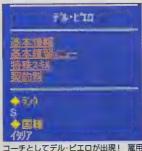
ゲーム中に、ときどき「新たな選手が招集されました……」と表示されることがある。これは、各チームごとに隠された追加選手のうち1名が使用可能になったことを意味する。詳しい出現条件はまだ明かされていないが、相応の勝利数が求められるようだ。

また、アカデミーで育てた選手をメンバーに登録することも可能。優秀なコーチを雇用することが、よい選手を作るためには必須条件だ。下の写真は超優秀なコーチの一例。ほかにもベッカムやブッフォンなど、特殊スキルを持った有名選手が登場するのでぜひ探してみよう！

さらに、ショップでは12月24～31日の期間限定で「サンタ帽」というアイテムが発売されることが新たに判明。価格は12,240Gと高めなので、欲しい人は今のうちにどんどんプレイして貯金をしておこう。デザインなどの詳しい内容は買ってからのお楽しみ！

□ 選手（サブ）
DF: ボプラン
MF: ファブ゛メル
MF: オッフェルス
FW: クラムフェルト
FW: ハッシュバイン

□ 選手（他）
GK: バステルース
GK: ベスクルフェルト
DF: ボイヤー
DF: ヘンリクセン NEW
DF: ロナルト・クーマン
MF: ブロンコス

新たに召集・登録されたメンバーはここで閲覧可能。アカデミーで優秀な選手を育成すれば、強力な「秘密兵器」となる。

コーチとしてデル・ピエロが出現！ 雇用ポイントが足りない場合はストックしておき、たまったらすかさず起用せよ！

ENGLAND

イングランド

DATA
●FIFAランク：7位（※2004年11月10日現在　以下同）
●W杯優勝：1回（'66年）
●協会創立：1863年

チームメンバーデータ

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
GK	ジェームズ	A	B	C	B	C	B
DF	ファーディナンド	A	A	B	A	A	A
DF	S.キャンベル	A	A	B	B	B	A
DF	ガリー・ネビル	A	A	B	A	A	A
DF	アシュリー・コール	A	A	B	A	A	A
MF	ジェラード	S	A	A	S	A	A
MF	スコールズ	S	A	A	A	A	A
MF	ベッカム	S	A	A	A	A	S
MF	ダイアー	B	A	A	A	A	A
FW	オーウェン	A	S	S	A	A	A
FW	ルーニー	A	A	A	A	A	B
	リザーブ						
GK	P.ロビンソン	A	B	C	B	C	A
DF	ミルズ	A	A	B	B	A	A
MF	バット	B	B	B	A	B	A
MF	ランパード	A	A	A	A	A	A
FW	ヘスキー	A	A	A	A	A	A

■基本フォーメーション
4-4-2DDH（LINE）
■サブフォーメーション
4-3-1-2（LINE）

恐怖の快足2トップ！

エースのオーウェンと、ただ今売り出し中の若手選手、ルーニーのスピードがとにかく速い。キック力の高いMFがズラリとそろっているので、ロングパス一本で相手DFの裏を一気に突破するカウンターアタックが実に強力だ。

ファーディナンドとキャンベルの両センターバックの守備力は全チーム中でもトップクラス。高さ、パワーとも申し分無く、まさに「鉄壁」だ。

弱点はFWおよびMFの高さがやや不足していること。センタリングを上げるときは低いボールを多用して、ヘディングよりもボレーでゴールを狙うといい。また、GKはレギュラーのジェームズよりも控えのP・ロビンソンの方が若干スタミナや高さなどが優れているので、思い切ってスタメンを入れ替えてもいい。

FWを前方のスペースへどんどん走らせよう。裏へ抜けたら一気にゴールに向かってシュートを狙え！

頼もしいセンターバックコンビ。サイドバックを攻撃参加させるオフェンシブな戦術も安心して使える。

SPAIN

スペイン

DATA
●FIFAランク：4位
●W杯優勝：0回（出場11回）
●協会創立：1913年

チームメンバーデータ

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
GK	カシジャス	A	B	C	B	C	A
DF	プジョール	A	A	B	B	A	S
DF	I.エルゲラ	A	B	A	A	B	A
DF	ミチェル・サルガド	A	A	B	A	A	A
DF	ラウール・ブラボ	B	A	B	A	A	A
MF	シャビ	A	B	A	S	A	A
MF	バラハ	S	A	A	A	A	A
MF	バレロン	A	A	A	S	A	B
MF	ホアキン	B	A	A	A	A	A
MF	ビセンテ	A	A	A	A	A	B
FW	ラウール	A	A	S	A	A	A
	リザーブ						
GK	カニサレス	A	B	C	B	C	A
DF	マルチェナ	A	B	B	A	A	A
MF	シャビ・アロンソ	A	B	A	A	A	A
MF	グティ	A	A	A	A	A	B
FW	D.トリスタン	A	A	S	A	A	B

■基本フォーメーション
4-2-3-1（LINE）
■サブフォーメーション
3-5-2DDH（SWP）

両翼を駆ける魅惑のウインガー

シャビ、バレロンのダブル司令塔が攻撃の起点となり、ホアキン、ビセンテがサイドを疾走して敵陣を攻略する。もちろんフィニッシュ役は不動のエース、ラウールだ。

リザーブには攻撃的なポジションならどこでもこなせるグティと、高さとシュート力が魅力のD・トリスタンが控えているので、スタミナを気にせずガンガン攻められるのが強みといえる。

一方、守備陣は選手層の薄さが不安材料。控えMFのシャビ・アロンソも攻撃的な選手なので、守備能力の高い新たな選手が招集されたらほかのメンバーと入れ替えることをオススメする。バレロンの位置にラウールを下げて、トップにポスト役としてD・トリスタンを起用するオプションもぜひ試しておきたい。

中盤の底から正確なパスでゲームを組み立てるシャビの存在も見逃せない。トップ下でももちろん機能する。

シュート力の高いD・トリスタン。控えに置いておくのがもったいないほどの好タレントだ。

使用戦術を隠す方法：「VS.NET」の各種設定メニューにおいて、戦術表示設定の項目を「非表示」に変更してみよう。戦術がすべて「SECRET」と表示され、相手は全く見ることができなくなる。個人的にはあまりオススメしないが、最近なかなか勝てなくて……とお悩みの方は、ぜひ一度お試しあれ。

PORTUGAL
ポルトガル

DATA
●FIFAランク:8位
●W杯優勝:0回(出場3回)
●協会創立:1914年

チームメンバーデータ

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
GK	リカルド	A	B	C	B	C	B
DF	F.コウト	A	B	B	A	B	A
DF	F.メイラ	A	B	B	A	B	A
DF	パウロ・フェレイラ	B	A	B	B	B	B
DF	ルイ・ジョルジ	B	A	B	A	A	A
MF	チアゴ	B	A	B	A	B	A
MF	マニシェ	A	A	B	A	B	A
MF	ルイ・コスタ	A	A	A	S	A	B
MF	フィーゴ	A	A	A	S	S	A
MF	S.コンセイソン	A	A	A	A	A	B
FW	パウレタ	A	A	A	B	A	A
	リザーブ						
GK	キム	B	B	C	B	C	B
DF	J.アンドラーデ	B	B	B	A	A	A
MF	コスティーニャ	A	A	A	A	A	A
MF	デコ	A	B	A	A	A	A
FW	ポスティガ	B	A	A	B	A	B

■基本フォーメーション
4-2-3-1 (LINE)
■サブフォーメーション
4-2-2-2 (LINE)

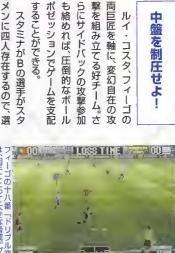
中盤を制圧せよ!

ルイ・コスタ、フィーゴの両巨匠を軸に、変幻自在の攻撃を組み立てる好チーム。さらにサイドバックの攻撃参加も絡めれば、圧倒的なボールポゼッションでゲームを支配することができる。

スタミナがBの選手がスタメンに四人存在するので、選手交代の起用法がこのチームの重要なポイント。リードを奪ったら、守備力が高くオールラウンドな能力を持つコスティーニャをぜひ起用したい。逆に劣勢の場合は司令塔デコを投入して、超攻撃な布陣で勝負を仕掛けよう。

また、オフェンスの選手で高さが計算できるのはパウレタしか居ないことも覚えておいた方がいい。ルイ・コスタとフィーゴはヘディングが苦手なので、シュートはボレーかグラウンダーで狙おう。

フィーゴの十八番「ドリブル突破」は、相手にとって大きな脅威。プレースキックも彼に任せれば安心だ。

コスティーニャは使い勝手のいい万能選手。攻撃的なポジションを任せても十分に働いてくれる。

NIGERIA
ナイジェリア

DATA
●FIFAランク:18位
●W杯優勝:0回(出場3回)
●協会創立:1945年

チームメンバーデータ

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
GK	ショルンム	B	B	C	B	C	B
DF	ソジェ	B	C	B	B	B	B
DF	オコロンコォ	A	A	B	B	B	A
DF	ヨボ	B	A	B	B	A	B
DF	ウデゼ	A	B	A	A	A	B
MF	クリストファー	B	A	B	B	B	A
FW	ウタカ	B	A	A	B	B	B
MF	ラワル	A	A	B	A	B	B
MF	オコチャ	B	A	A	A	A	B
FW	カヌ	A	B	A	A	A	B
FW	アガリ	A	A	A	A	A	B
	リザーブ						
GK	エニェアマ	B	B	C	B	C	B
DF	オロフィニャナ	C	B	B	C	B	B
MF	オボド	B	A	B	A	A	A
FW	アガホワ	A	A	B	B	A	A
FW	オパブンミ	A	A	A	B	A	A

■基本フォーメーション
4-4-2 (LINE)
■サブフォーメーション
4-3-1-2 (LINE)

ハマると怖いパワフルサッカー

走力およびシュート力に優れた選手が多く、相手ゴール前に殺到して分厚い攻撃を仕掛けられるのがこのチーム最大の魅力だ。中盤にはファンタジスタのオコチャが君臨し、FWは長身ながらドリブルも巧みなカヌが頼りになる存在。小柄だが総合力の高いオパブンミと、スピードが武器のアガホワという優秀な控えFWが居るのも大きな強みだ。

しかし守備には不安を残す。控えのオロフィニャナとレギュラー組の能力差がかなりあるので、DFの追加選手が召集されたらぜひ補強したい。

そのほか、MFの位置に本来FWのウタカがスタメンで入っていることも懸念材料。戦術およびフォーメーション、交代選手の起用法など、ここはじっくりと研究する余地があるだろう。

中盤のコンダクターは世界屈指の足技を持つこの男、オコチャ。華麗なフェイントも朝メシ前にこなす。

FWはだれが出場してもそん色の無いプレイを見せる。ゴール後のパフォーマンスにも注目!

VS4事典 SPドライブシュートの撃ち方:シュートゲージを7割以上ためてからレバーを逆方向に入れ、さらにシュートボタンをもう1度押すと、SPドライブシュートを撃つことができる。GKにキャッチされにくく、シュートの芸術ポイントが高得点になることも多い。より効果的な使い方は次号以降で解説する予定なのでお楽しみに!!

数々の追加要素を引っ下げて待望の新Ver.いよいよ登場!!

『QOD』プレイヤーが首を長くして待っていた新Ver.が間も無く登場！　新アイテムや新ダンジョンはもちろん、冒険がより快適になる新要素も数多く追加されているぞ。今回はその紹介に加え、P82以降では現Ver.の終盤戦を徹底攻略。妖精王の帰還＆モイ・トゥラの攻防でランクSを取得し、来るVer.Upに備えよ！

IMPRESSION

本気になってひたすら強さを求めるのもいいけれど、一日数プレイでゆっくり進んでも十分に楽しめる。プレイ料金も意外にかからないので、敬遠している人も一度触ってみては？　今後もVer.Upが続きそうなこともあり、末永く遊べるタイトルです。

Quest of D
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■発 売 日：稼働中（9月発売）
■使用基板：Chihiro

※P83以降の攻略記事は、Ver1.01dを元に作成しています。

バージョンアップの域を超えた変化！ 新Ver.の追加要素を公開!!

キャラクターメイク 髪型だけでなく顔も変更可能に

キャラクターカスタマイズも大きくパワーアップ。男性、女性ともに新しい顔が追加され、髪型も1種増えている。現Ver.にあるバリエーションで物足りない、と感じていた人も、これなら満足できそうだ。協力プレイが始まる前の画面に反映されることも、ひそかなポイント。

サラサラヘアーで好感度アップ!?　目つきの鋭いニューフェイスにも注目。

凛とした表情が印象的。新しい髪型のベリーショートとも合っている。

協力プレイ時の画面にもカスタマイズが反映され、より個性豊かに。

D.NETを使わず買い物ができる 筐体ショップ

武器や防具を始めとする基本アイテムが並ぶ。中には、今までD.NETのショップに並んでいなかったアイテムも!?

D.NET未加入者にとって、特にうれしい新要素となるのがコレ。新Ver.ではアイテム整理画面に「SHOP」というタグが追加され、ここでD.NET上と同じような買い物ができるのだ。これまでGOLDの使い道が無く困っていた人は、新Ver.で思う存分装備を整えよう。また、アイテム削除欄だった場所は、売却欄に変更されている。巻物などをその場で換金できるので、アイテムの整理もやりやすい。

仲間たちとダンジョン攻略 ギルドマッチング

ゲームセンターで配布されている『QOD』の説明書で見ることのできたギルドマッチング。これが、新Ver.でついに実現する。遠く離れたゲームセンターにいる仲間とも、タイミングさえ合わせれば狙って協力プレイができるわけだ。ギルドが大きくなれば、ランダムマッチングのチャンスも拡大！　新ダンジョンをじっくり攻略したいときや、eアイテムのトレードをするときにも活用できそうだ。

全国ネット協力の右に、ギルド協力の項目が追加。気の合う仲間と共にダンジョンを攻略したいなら、迷わず選択！

未知のモンスターたちが冒険者の挑戦を待ち受ける
新ダンジョン

新Ver.で最も注目されるのは、やはりダンジョンの追加だろう。現Ver.で既に最高段位を獲得している人が多数居るだけに、これに対する期待は大きそうだ。新ダンジョンは、シナリオモード、協力モードの両方に多数追加される。さらに、現存のダンジョンにも一部修正が加わるとのこと。新たな戦いに向け、準備を整えておこう。

このページで紹介しているのは、協力プレイ用に用意された三つのダンジョン。ここには、「ダークマジシャン」、「ロバー」、「シーフ」、「ドワーブンスケルトン」といった新モンスターも登場する。そして、大ボスのブルードラゴン。「蒼き竜の巣」に出現するこのモンスターは、恐らく最速到達時に戦うことができるボスなのだろう。

そして、もう一つ気になるのが新しいeアイテムの追加だ。これまでのレア装備品を超える強力な武具は存在するのか？　戦術を大きく変えるようなアイテムはあるのか？　興味は尽きない。

追加ダンジョン1
金色の地底都市

シナリオモードの序盤で見られたような、洞窟タイプのダンジョン。写真からも分かる通り、ここにはダークマジシャン、ロバーといった人型の新モンスターが登場している。戦士らしき2Pのキャラが装備している片手剣は、新アイテムの「レイピア」だ。そのほか、僧侶らしき1Pキャラの鎧、2Pキャラの盾や弓などもこれまでのVer.には無い装備品のようだが[illegible]

装備したレイピアで、新モンスターのダークマジシャンを攻撃する2Pの戦士。3Pキャラが使っている弓は、ボウガンタイプのようにも見える。

メイスやバックラーなど、既存の装備品を多く身に着けた1Pキャラの僧侶。鎧だけが新アイテムのようだ。交戦中のロバーは人間タイプの敵。

追加ダンジョン3
忘却の神殿

写真では[illegible]モンスターこそ見られないが、[illegible]の敵が登場している模様。比較的難度の高いダンジョンなのであろうか。そして、それ以上に気になるのが各キャラの装備品。戦士と思われる1Pキャラは剣、盾、鎧いずれも新アイテムで固めている。魔法使いらしき3Pキャラの服もかなり特殊だ。また、これまでにない新しいワナも登場。冒険者たちの行く手を阻む。

新アイテムの片手剣、ヴァイキングソードで攻撃する戦士。奥に居る魔法使いの服は……？

通路を塞ぐように設置された「神罰」のワナ。踏んだときのダメージや特殊効果が気になる。

追加ダンジョン2
蒼き竜の巣

シナリオへ[illegible]させるダンジョン。その名の通り、このダンジョンにはボスとしてブルードラゴンが登場する。攻撃方法などについては分かっていないが、強敵であることは[illegible]。道中にも、ドワーブンスケルトンやシーフなどの新モンスターが[illegible]

新アイテムで装備を固めた戦士。両手斧は、グレートアックスの上位型だろうか。デッドエンドの威力は？

人間型のモンスター、シーフと戦う。身に着けた鎧は、和製タイプのものだろうか。

ブルードラゴンの登場シーン。力を合わせて撃破せよ！

第7 妖精王の帰還

マップ構成協力 禅&KAZ

Submission 召喚モンスターで敵を5匹以上倒せ

フォースLv2以上のモンスターが必須。召喚コマンドを活用して、できるだけダメージを受けないように操っていくこと。

出現モンスターよりも入り組んだ構造のマップが厄介なシナリオ。回復アイテムや回復の泉の設置場所を覚えるまで、減り続けるエナジーとの戦いになる。出現モンスターでは、火炎系トラップとのコンビネーションで思わぬダメージを受けやすい、ダイアーウルフの出現ポイントに注意。ボス戦は既出モンスターのラッシュなので、ルートさえ把握すれば1発クリアできる。

エナジーの減りが早い戦士は、ポーション類の回復だけで先に進む工夫も必要だ。

記号	意味	記号	意味	記号	意味
●	宝箱など	◎	爆発床	雷	雷撃発射
I	扉・格子扉	毒	毒ガス	F	ファンガス
×××	柵	眠	睡眠ガス	HG	ホブゴブリン
☒	床スイッチ	劣	劣化ガス	SG	ストーンゴーレム
♀	レバースイッチ	凍	冷凍ガス	M	ミノタウロス
S1	その他スイッチ	矢	矢発射	C	コカトリス
✡	ワープゾーン	炎	炎噴出	DW	ダイアーウルフ
ⓐ	ワープ出口	氷	氷噴出	H	ヘルハウンド
◇	回復の泉	■	分銅トラップ	GL	ガーディアンリザードマン

Point 1 通過ルートと連動した扉

外周を通ってくれれば、コカトリス奥の階段まで通行可能に。

フロア1北東のコカトリスが居る区画には、通過ルートと連動した扉が存在。この区画に入るには、スタート地点から右壁に沿った最外周を通らなければならない仕組み。また、階段前にある三つの扉はコカトリスと連動。これを倒さずに進むと左ルートへも行ける。

フロア1

フロア2

Point 2 スイッチと連動した扉

フロア2北東区画、通称"動物園"に進むためには、フロア3のスイッチ類を操作して扉を開けなければならない。具体的な開け方は、フロア3に点在するS2～S6のスイッチをすべて押せばOK(S1は単体で中央区画の扉と連動)。これでフロア3北西のUP4に通じた扉が開放される仕組み。奥には頭&足装備のランダム宝箱などがあるぞ。

スイッチをすべて押して回ればこの扉が開く。どんな場所かは試して見てのお楽しみで。

フロア3に点在したスイッチは、合計で二つの扉に連動したスイッチとなっているぞ。

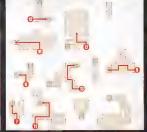
QOD事典

召喚モンスターは待機が基本?:トラップが多い妖精王の帰還では、召喚モンスターにダメージ与えずに連れ歩くのは難しい。こういった場合はチャットウィンドウの召喚コマンドで、「待機」を選んで待たせるのが基本。召喚モンスターから離れても攻撃を選べば、即座にテレポートで呼び出せる。また、ポーションなどを召喚モンスターに投げれば、効果を発動するぞ。

Sランク獲得のオススメルート

まず、ルート①に従って右壁沿いを移動。振り子トラップ先で寄り道し、奥へ進まないようにファンガス×3を召喚モンスターで撃破。ファンガスを倒したら扉を戻って、再度右壁に沿ってフロア2へ。ルート②〜③でスタート地点右隣りに戻った後は、ひたすら左壁沿いにルート④〜⑨を移動。ルート⑩でダイアーウルフ&ホブゴブリン×2の部屋を抜けた後、突き当たりを右に寄り道してハイポーションを回収。後は左壁沿いでボス部屋に到着だ。

ルート①のコカトリスは、倒さなくても問題無し。倒さなかった場合は突き当たりのスイッチを操作してDOWN③階段へ。

モンスター討伐率60%+その他がパーフェクト成功で、Sランクが取得可能だ。

ボス戦はモンスター×5匹。トラップが無い手前のスペースで戦えば問題無い。

このステージのランクSを目指していく上で、最大の障害となるのがダンジョン内に点在するモンスターの討伐率。とはいえ、どのクエストもノーコンティニュークリア&サブミッション成功であれば、討伐率60%でランクSの取得が可能。必要最低限のモンスターを倒せば、Sランク取得は難しくない。具体的なオススメルートとなるのが上記のマップのもの。このルート上に出現するモンスターを倒しながら進んでいけば、ちょうど討伐率60%を達成できる。

また、サブミッションの召喚モンスターで倒す敵モンスターについては、フロア1のファンガスが最適。ほかの出現モンスターを相手にすると余計なダメージを受けて倒されやすいので注意すること。

外伝5 光の矢

クエストミッション　お金を1000G以上入手してクリアしろ

妖精王の帰還クリア後に選択可能な外伝クエスト5。ここまで来た冒険者であれば、手ぶらで出かけても問題無くクリア可能な難度。ボス戦だけ注意して戦っていこう。

デーモンの動きに注意しながらグールを先に倒す。

三大属性の魔法はどれもダメージが高いので注意。

対ボス戦の注意点

このシナリオのボスには、遠距離から強力な魔法を繰り出すデーモンが登場。1対1の状態になれば、接近戦に持ち込んで魔法を封じ込められるのだが……、護衛モンスターとしてグール×2匹とガーゴイル×1匹が出現する。グールの処理に手間取っていると危険なので、優先的に倒すこと。また、混乱対策として道中のグールが落とす気つけ薬を取っておくのがオススメだ。

各所の壺から回復アイテムが手に入るので、しっかり回収していくこと。

アージェントガーゴイルやミミック用に、魔法スクロールを持ち込んでおくと楽。

固定の装備アイテムこそ出ないが、最終ダンジョンに挑む前の下準備としてゴールド稼ぎにオススメのクエスト。出現モンスターは混乱が厄介なグールを始め、これまでにボスとして登場したスケルトンナイトやファントムなど、耐久力の高い敵が目白押し。とはいえ、カードの回復アイテムなども多く出るので、思ったほど苦労せずにボスへたどり着ける。

唯一の注意点としては、左右対称の作りをしたフロア2の中央区画にスライミックが居ること。これを倒さずに進むとサブミッション失敗もあり得るので、きっちり倒すこと。

QOD事典

アミュレットはどっちを装備?:妖精王のマップは随所に属性トラップや氷ブレスを吐くダイアーウルフが出現。このため、ファイアーorアイスアミュレットのいずれかを装備していくか悩みどころだが……、結論からいってしまえばファイアーアミュレットが大安定。サラマンダーが登場するボス戦などの必要な場所だけ装備し、普段は外した状態で探索を進めよう。

最終章 モイ・トゥラの攻防

Submission レベル15以上でクリアしろ

モンスターを残らず倒していけば、フロア2の途中で達成できる。コンティニュー回数以外は100%を目指したい。

最終章だけあって難度は高いが、その分見返りも大きい。ハイポーションなど質の高い回復アイテムが出る宝箱も複数あるので、ここを一通り回れるようになればキャラ育成がスムーズになる。ただ、炎系の敵やワナが多く、ファイアーアミュレットが無い状態で挑むのは危険。最初はDカードなどで補い、この章のヘルハウンドやファイアーゴーレムでeアイテムを稼ごう。

炎系の敵が多数出現。+値の大きいファイアーアミュレットがあれば楽になる。

Point 2 劣化ガス地帯

2体のスライミミックが居る部屋への道には、劣化ガスが2連続で配置されている。踏まずに通るのは難しいので、事前に装備をすべて外してしまおう。なお、裏に装備している武器は劣化の対象にならないため、外す必要は無い。

裸になってしまえば劣化ガスは恐くない。回避動作（Ⓐ+Ⓥ）で抜けよう。

Point 1 走り抜ける部屋

フロア2の途中にある二つの部屋は、入口手前のスイッチが出口にも連動しており、一定時間で閉まる仕組みになっている。まず中に居るファイアーゴーレムを倒したら、部屋内のスイッチを操作して外へ。扉が閉まったら、再び扉を開けてワナを避けつつ出口を目指そう。時間の猶予が少ないので、最短距離を走ることが必須だ。この仕掛けは協力プレイの「虚空の神殿」にも出現するので、抜け方を覚えておくこと。

もう一度入口を開け、部屋を走り抜けて出口に転がり込もう。

部屋内の敵を倒したら、スイッチを使って入口から外へ出る。

回復系のeアイテムが出る宝箱が三つある。持ち帰って今後の冒険に備えるのもいい。

Point 3 すべて回るために必要なスイッチ

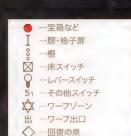
スライミミック2体を含む多数の宝箱があるこの部屋は、Point1で取り挙げた部屋を通るルートを1周してこないと開かない。そして、ここにある二つのスイッチを操作すると、マップ右下の宝箱部屋に行けるようになる仕組みだ。討伐率を100%にするためにも、しっかりと回っておこう。なお、カードドラゴンキラーのある部屋には四つのスイッチがあるが、うち三つは操作する必要無し。部屋から出るために必要なS3のスイッチを2回動かすだけでOKだ。

討伐率を100%にするためには、スライミミックもすべて倒さなければならない。

マップを1周したら2体のスライミミックが居る部屋へ。二つのスイッチを操作しよう。

QOD事典

最終章での稼ぎ：ゴールドのほか、ドロップアイテムも期待できる最終章。スライミミックなどが落とす各種原石や、オークメイジが落とすフードローブ辺りはかなり魅力的だ。確率は低いが、アージェントガーゴイルがタフネスリングを落とすこともある。ボスと戦うのはまだ厳しい、と感じるようなら、最後の扉の手前まで探索してフロア2の出口に戻ろう。

●…宝箱など　◎…爆発床　OM…オークメイジ
I…扉・格子扉　毒…毒ガス　H…ヘルハウンド
…柵　眠…睡眠ガス　M…ミノタウロス
⊠…床スイッチ　劣…劣化ガス　FG…ファイアーゴーレム
…レバースイッチ　矢…矢発射　S…サラマンダー
S1…その他スイッチ　炎…炎噴出　SM…スライミミック
✡…ワープゾーン　炎弾…炎弾発射　AG…アージェントガーゴイル
出…ワープ出口　雷…雷撃発射　C…コカトリス
◇…回復の泉　O…オーク　MB…ミノタウロスバトラー

Point4 最深部への扉を開け！

フロア3の最後の扉は、このエリアに配置された多数の床スイッチを順序よく踏まないと開かない。中央部に行って少し待ち、右下の図のようなルートを通って中央の扉を開けよう。時間制限もあるので、角を曲がるときにはなるべく最短距離を通るように心がけたい。なお、両側のワープゾーンの先にはモンスターが居る。中央に行く前に倒しておくことを忘れずに。

最後の扉は一度入ると戻れない。ボスと戦いたくないなら入らないこと。

戦士は道中でHP減少状態をある程度キープし、肉などを温存する工夫も必要。

魔法は斜め前30度ぐらいから撃ち込むのがオススメ。バロルがあまり動かない。

BOSS 魔竜バロル

炎	[illegible]
氷	[illegible]
雷	中
聖	[illegible]

ランクSへの道のり

基本的な動きは第6章のときと同じバロルだが、HPや魔法耐性はケタ違いに高い。とはいえ、魔法使いや僧侶なら魔法だけでも十分倒せる範囲だ。エナジーが足りないようなら1コンティニューを計算に入れ、ランクSを取ろう。

戦士の場合は、やはりスチールボディを使って攻撃し続けるのが最も簡単な方法。斧の強攻撃、片手剣のダッシュ攻撃、棍棒のハードブレイカー辺りがオススメだ。

武器攻撃でバロルを倒す

近距離戦を挑むときは、バロルの動きを利用して効率よくダメージを与えたいところ。パターンの一つは、後方で待って尻尾を誘い、前方に回り込んで攻撃する方法。尻尾攻撃は2回セットになっているので、最低1回は攻撃チャンスがある。攻撃後は、すぐさま後方に戻って再び尻尾攻撃を誘う。このときバロルがブレス攻撃をしていたら、後方からも攻撃を加えよう。毒攻撃は、両前足を上げる動作で早めに判断。これまで通り、「引き付けて回避動作（Ⓐ＋Ⓥ）」で対処する。

もう一つのパターンは、足にダッシュ攻撃を当て続ける方法。バロルは足が弱点になっており、ここに攻撃を当てるとよろける。すかさず再度足を攻撃すれば、よろけさせ続けることができるのだ。ただしバロルは体力が半分以下になると、この方法が通用しなくなる。最初に紹介したパターンに切り替えること。

スロー地帯はⒼ連打で

バロルの球状ブレスは長時間地上に残り、そこに踏み込むとこちらの動きが遅くなる。この最中にほかの攻撃がくると、かなり危険だ。しかし、このときⒼボタンを小刻みに連打しながら移動すれば、かなり速く動ける。これを使えば、毒攻撃からも逃げ切ることができるぞ。

動きが遅くなるエリアに踏み込んだら、Ⓖを連打しながら移動、

足にダッシュ攻撃を当ててよろけさせる。強攻撃だと狙いにくい場合が多い。

威力のある攻撃をたたき込み、すぐさま後方に戻って前足やブレスをかわそう。

バロルの後方に居ると尻尾攻撃が来る。尻尾を振り上げたら、素早く前方へ。

バロルのドロップアイテム： 最終章のバロルは、職業別の防具をよく落とす。戦士ならラメラーアーマー、僧侶ならダルマティカ、魔法使いならメイジローブが主だ。レアドロップではアイスシールドが比較的多く見られるほか、まれにファルシオンなども落とす。余裕を持って倒せるようになったら、GOLD稼ぎを兼ねて繰り返しプレイしてみるのもいいだろう。

四人通信最大の難所から生還せよ

虚空の神殿徹底攻略

通信プレイの最後に控えている「虚空の神殿」は、難度が飛躍的に上昇するため死亡者が後を絶たない。基礎から職業別の立ち回りを把握し、危なげ無く生還しようではないか。

Text：

虚空の神殿を訪れる冒険者は、その目的が大ボス「ゴールドドラゴンを倒す」である人が多く、暗黙の了解でスピードプレイを要求される場合が多い。仲間からはぐれると強力な敵に苦戦するのは目に見えているので、上級者の後ろを絶対に離れないように付いていくのが重要だ。

もちろん防御力の高い防具で身を固めるのは必須事項。また、炎系の強力な敵が多数出現するので、シナリオの最終章でeアイテムのファイアーアミュレットを＋20まで集めてから足を踏み入れよう。

虚空の神殿では中央の扉の向こうに待ち構えるゴールドドラゴンを目指す人が多い。

道中での基本は大きく二つに分けられる。一つは通路での戦闘。通路の敵は無視して進むケースがほとんどだが、敵をダウンさせて後ろから来るパーティーが通りやすいようにするのが重要になる。

もう一つは室内での戦闘。ここでは遠距離攻撃を仕掛けてくるヘルハウンドやコカトリスなどを最優先で倒すのが基本。また、一人一人が別の敵を受け持ち、なおかつ狙った敵をしっかり倒すようにしたい。オススメは狙った敵をタッチしてロックをして攻撃する方法。これなら意図しない敵への攻撃を防げるぞ。

戦闘ワンポイント

1. 通路の敵は必ず転ばせてから進む
2. 室内では遠距離攻撃を仕掛ける敵を優先する
3. 個人がそれぞれ1体の敵を担当する
4. 敵をロックして確実にその敵へ攻撃する

階層チェック

B2F 部屋での戦闘

地下2階は小さい部屋がいくつも存在し、戦闘中に通路の敵が集結しやすい。扉付近で戦闘をすると、通路の敵から思わぬ遠距離攻撃をくらいやすいので十分に注意しよう。なるべく扉から離れて戦うのがポイントだ。

扉の奥からブレスをくらってしまうことがよくある。扉には近付くな！

B3F 開幕の部屋

地下3階は三つのマップからランダムで選出されるが、そのうちの一つ（左手の格子が目印）は最初の部屋に誰か一人でも入ると戦闘終了まで扉が開かない。入り口でほかのメンバーの到着を待ち、四人で一緒に入ろう。

左手に格子が見えたら、最初の部屋の前でメンバーの集結を待とう。

魔法使い

魔法使いは、ボス戦で特に重宝される職業。そのため道中では魔法の使用をやや少なめにして、エナジーを残すようにしよう。ただし全く使わないとパーティーへの被害が大きくなるので、敵が大量に居る場合はライトニングチェインなどでダウンさせるといい。

また、強制戦闘時はアイスブラストを少しだけ使って、何体かの敵を凍結させておくとパーティーの負担がグッと減る。やや後ろから戦場の全体を見渡し、野放しになっている敵を凍らせ、余った敵を杖攻撃で無力化するのが仕事だ。なお、凍結や睡眠のガストラップの奥に敵が居て戦士や僧侶が手が出せない状況では、魔法を使って倒すorダウンさせると非常に頼もしい。

トラップの向こう側に敵が居る場合はライトニングチェインで敵を転ばせるといい。要所で魔法を使っていく判断が魔法使いの腕の見せどころだ。

オススメスキル

スキル	解説
アイスブラスト	凍結を目的に使う魔法で強制戦闘で特に役立つ。2～3体凍らせよう。
ライトニングチェイン	当たればダウンを奪えるのが魅力で、特に地下2階では重宝する魔法だ。

僧侶

僧侶の役割は、ある程度の敵の撃破とメンバーの体力回復だ。エナジーの減りが遅い僧侶は、スピードプレイの場合だと道中で回復系の魔法を適度に使っても余裕がある。画面左のパーティーウインドウを全開にして、メンバーの体力を常に把握しながら進もう。

回復系魔法はスキルカードを持ち込まずとも、職業スキルのマイナーヒール（＆ノヴァ）で十分。通路で魔法を使うと遅れやすいので、扉の開閉時にマイナーヒールノヴァを使うのがポイント。自分が先頭のときに使って仲間の到着に合わせたり、扉が開く直前に使いつつ中に入って仲間の体力を回復させよう。地下2階の小さい部屋は絶好の回復ポイントなので忘れずに。

僧侶の役割はメンバーの体力を常にMAXに近い状態まで回復させること。扉の開閉時にマイナーヒールノヴァをこまめに使って、安全を確保しよう。

オススメスキル

スキル	解説
ハードブレイカー	回復以外の役割はやはり戦闘になるので、このスキルはかなり重要だ。
マイナーヒールノヴァ	スキルカードではなく職業スキルで十分。扉の開閉時に使っていこう。

戦士

戦士の役割は、先陣を切って通路を進んで道を開くことにある。基本的にはアイアンアーマーで身を固めて多少の攻撃はしのげるようにし、杖や片手剣or両手剣のダッシュ攻撃で敵を転ばせながら進む。このときSTRが高い場合は通路の敵を片っ端から倒していくと後続が楽に進める。特に地下2階は通路の敵がライバルになるので、少しでも数を減らせると心強い。

強制戦闘では、広範囲を攻撃できる両手斧＋デッドエンド、もしくは単体の敵を素早く倒せる棍棒＋ハードブレイカーのどちらかがオススメ。これらで遠距離攻撃をする敵を優先して倒していこう。なお、体力の少ない敵を速攻で倒して頭数を減らすのも一つの手だ。

ルームガーダー戦は、一人で入ってスチールボディ＋デッドエンドの組み合わせというのが最も強力。一人に敵が集まってくるので、数秒で瞬殺できるぞ。

オススメスキル

スキル	解説
デッドエンド	乱戦時に役立つスキル。両手剣＋ハードスラッシュも候補に挙がる。
ハードブレイカー	単体の敵に最大ダメージを与えられるスキル。全職業通じて役に立つ。

QOD事典 戦闘テクニック：①ほかの人が相手にしている敵を杖のダッシュ攻撃で吹っ飛ばさない。②戦士がデッドエンドを使っている場合は敵を集めるように、外側からダッシュ攻撃で押し込む。③凍らされたり、石化した場合はチャット「助ける」で援護を求める。④戦士のエナジーが0になるぐらいでルームガーダー戦に入れば、だいたいゴールドドラゴンに行ける。

属性耐性	
炎	中
氷	中
雷	強
聖	強

戦う前の心得

圧倒的な攻撃力と体力を持つゴールドドラゴンは、現バージョンで最も強力な相手。パーティーの人数が増えれば増えるほど攻撃力と防御力、体力が増え、四人パーティの場合だと体力は約一万二千。

その攻撃は魔法攻撃やブレス、前足と尻尾の踏み付けなどがあり、特に前足と尻尾の踏み付けは、攻撃範囲がかなり広いので十分に注意しよう。

また、この戦いで最も頼れるのは魔法使いのスキルであるフレイムスピリット。そのため、下準備として魔法使いに自分の肉系のeアイテムやカードを投げるといい。

魔法使いのエナジーはMAX状態が理想。戦闘前に肉系のアイテムやカードを投げよう。

外周の危険性

ゴールドドラゴンは正面に居ると魔法やブレス、足元や背後に居ると前足や尻尾で攻撃する。尻尾攻撃は連続で受けやすいので注意しよう。

そのため、遠距離戦を担当する人は正面で外周を回りながら魔法やブレスを避ければいいと思うかもしれないが、それは大きな間違い。というのもゴールドドラゴンの攻撃目標は順に変化していて、向きがいきなり180度変わることもあるからだ。外周を回っていたら突然目の前に尻尾が来て即死……よくある話だ。絶対に外周は回らないように。

突然向きが変わって尻尾が2ヒット。60ダメージ×2で即死はホントによくある光景。

弱点を突く

近距離戦では後ろ足の後方が基本位置になる。弱点が腹〜左足なので、胴体にロックしつつ左足の斜め後方から強力な技で攻撃していこう。

ここで来る攻撃は前足の衝撃波のみ。前足を上げるモーションを見たらすぐに斜め後ろへ移動し、前足が地面に着く瞬間に回避動作で避けよう。前足の中心から離れるほど受けるダメージが低くなるので、盾を使う場合もなるべく後ろ足の後方で防御するといい。

なお、魔法攻撃は左図のように前足と尻尾の死角から使うのがベストだ。

弱点である左足に、強力な攻撃をたたき込む。前足の動きにだけ注意を払えばいい。

ゴールドドラゴン戦基本フォーメーション

前足攻撃範囲
物理攻撃
魔法攻撃
尻尾攻撃範囲

物理攻撃の場合

物理攻撃で有効なのは、

- ●棍棒+ハードブレイカー
- ●片手斧の強攻撃
- ●片手剣のダッシュ攻撃

の三つで、特にハードブレイカーは僧侶でも威力を引き出せるため重宝する。

いずれの攻撃も、

- ●武器切り替えキャンセル（ヒット時にⒶ+Ⓑ）
- ●弓キャンセル（片手武器と弓を装備し、弓を選択した状態にしてUSEボタン）

のどちらかのキャンセルを使って、ダメージ効率を上げつつ前足の攻撃を避けやすい状態にしておこう。

次にポイントとなるのは実際に与えるダメージ。物理攻撃のみで倒す場合は大体1回で100以上のダメージを与えられないとキツイ。戦士の場合は初期STRが40以上、僧侶の場合は初期STRが55以上+ハードブレイカーというのが一応の目安。これに加えて、道中の敵をなるべく多く倒し、少しでもレベルが高い状態で挑むようにしたい。

ウォーアックス+20での強攻撃。武器が劣化する可能性もあるので注意。

魔法攻撃の場合

有効な魔法攻撃は、

- ●フレイムスピリット
- ●ハードインフェルノ（eアイテム、カードともに）
- ●アイスブラスト（スキル）

の三つ。先に述べた死角から撃ち込めば、リフレクトマジック（ピンクのバリア状のもの）の有無にかかわらずダメージを奪える。

フレイムスピリットは短時間のダメージ効率に優れ、アイスブラストはカードを11枚積んだ場合に最もダメージを奪えるので、うまく使い分けていこう。

なお、僧侶の回復系の魔法は、対象をロックした後に横方向へ少し離れて遠距離から撃つと、魔法の誘導能力を活用しやすいぞ。

フレイムスピリットはかなり強力。魔法使いが二人居ればそれだけで片が付くほど。

マイナーヒールリンクなどは、死角から離れて少し遠距離から使った方がいい。

そのほかの注意点

ここでは近距離戦の注意点について説明していこう。

①足元での混雑

近距離戦プレイヤーが四人とも弱点の左足を攻撃すると、足下が非常に混雑する。この場合、衝撃波を避ける際に味方に引っかかり、避け損なう危険が高い。このため左足担当の人は多くても二人、残りの人は多少ダメージが落ちても右足を攻撃した方がいい。

②与えるダメージ

①に関連することだが、左足を攻撃するのは与えるダメージが最も高い一二人に任せよう。味方の与えているダメージをよく見て、うまく右足へ分散させるのが重要だ。特に近距離戦でダメージが1しか与えられない人は、戦力になっている人の回避の邪魔になるだけなので、死角からチャットで応援する方がいい。

③両手武器スキル

道中では役に立つ両手武器スキル（デッドエンド&ハードスラッシュ）だが、ゴールドドラゴン戦では攻撃の回避が難しいため出番は無い。片手武器をサブで持つか、ダッシュ攻撃で体力を奪おう。

混雑になると攻撃を避け切れない。味方のダメージをよく見て、右足に分散しよう。

QOD事典

ここではゴールドドラゴンに対しての知識を吸収してほしいが、全員で攻撃してもダメージがほとんど見込めない場合は、フィールド上にあるワープゾーンから脱出することをオススメする。コンティニューを2回するなら、もう1回次のプレイをしてパーティーメンバーに期待する方がいい。リアルマネーは大事だし、ゴールドも多く稼げるということを忘れないように。

今から冒険者に仲間入りしませんか？

新米冒険者指南書

～効率良く育てよう～

スタートダッシュに乗り遅れたけど、触ってみようかな～と思っている人。いろいろな情報がそろってきた今だからこそ、初心者でも比較的楽に育てられる方法があります。これを読んで中級冒険者に仲間入りしましょう。

Text：真塩世

まずは何？

[illegible]を有利に進めるにはどうしたらいい？ カードは何を集めるの？ というのが最初の疑問だと思います。そこでは「戦士」を使って効率の良い育て方を紹介しましょう。まずは数あるカードのうち、[illegible]で重要なカードを覚えるのがポイント。重要なカードは武器と防具カードで、武器は杖とそのほか一つ、防具は[illegible]で、どれも同じ物の方を集めましょう。

逆に説明書きに「○スキル」と書いてあるものは、最初は要りません。取っておくかトレードに出しましょう。上級者なら装備カードを放出してくれる可能性大です。

鎧はやや防御力が高めのものを数枚集めよう。

武器は使いやすい杖が1枚欲しいところ。

とにかく妖魔の城へ

シナリオではまず「妖魔の城」(2ページ目に出現)というシナリオを目指します。装備やお金が稼げるシナリオは上から順にクリアしなくてもいいので、選べる一番下のシナリオをプレイすればOK。[illegible]になるのは1ページ目一番下「[illegible]の森」ですが、ここは

●敵をすべて倒す

●サブミッションの成功

を満たしてクリアします。コンティニューは何回してもいいので頑張りましょう。サブミッションは「魔法で敵を5匹倒せ」なので、だれかにカードのスクロール7～8枚を借りてプレイするといいですよ。

妖魔の城は第4章。チュートリアルと合わせて最短4回プレイすれば到達。

〈D.NET使用可能なプレイヤー〉

D.NETが使用できる場合は、妖魔の城に何度も潜ってお金を稼ぎ、ショップでeアイテムの装備品をそろえましょう。購入するのは、安くて強力な左の装備品。これを+20まで合成していきましょう。

また、オークションをのぞくのもいい考え。左の装備のeアイテム+20なら安価で落札しやすいからです。

なお、妖魔の城にはデッキ内に雷系のスクロールを持っていくと楽になりますよ。

オススメの[illegible]

・クォータースタッフ

・ハンドアックス

・チェーンメイル

※買いたいのは安価で実用性の高い上の三つ。クォータースタッフのダッシュ攻撃で転ばし、ハンドアックスの強攻撃で追い打ちするのが基本戦法だ。

今後の[illegible]

装備が整ったら、今度は次の「黒騎士の挑戦」をプレイします。このシナリオではeアイテムのスクロールが大量に入手でき、これを売ればお金を楽に稼げます。なお、ボスは手強いので、EXITから帰還しましょう。

お金を稼ぎやすい黒騎士の挑戦。ただし、ボス戦前のEXITから帰還すること。

〈D.NET使用不能なプレイヤー〉

D.NETが使用できない場合は、妖魔の城よりも通信プレイの「死者の迷宮」を多めにプレイするといいでしょう。ここでは装備品が拾えるので、これでeアイテムの装備を充実させます。なお、装備の弱いうちは逃げ回る方が賢明です。ほかのプレイヤーに任せてゆっくり進みましょう。

死者の迷宮では、装備品が必ず落ちているので、それを集めて+20を目指そう。

[illegible]の[illegible]

eアイテムで多少なりとも装備が整ったら、今度は「黒騎士の挑戦」をプレイします。ここではクラブを収集して+20にしましょう。また棍棒スキルのハードブレイカーをトレードなどで1枚ゲットするのを忘れずに。

このシナリオではクラブ(棍棒)を集めやすい。また、集めたスクロールは後半戦で役立つ。

D.NET活用法

D.NETには、ショップをはじめとしたいろいろなコンテンツがあります。よく利用するのはショップとアイテム倉庫で、下のフローチャートにある手順で自分の装備を整えるのが目的になります。

なお、「送信」したアイテムやゴールドは「何回も送信して一気に受信」はできず、一回ごとに携帯や筐体で「受信」が必要です。

- **ダンジョン倶楽部**
  ミニゲーム。★付きアイテムはアーケードと連動。
- **ギルド**
  ギルド内の人数に応じてショップで割引される。
- **カード情報**
  キャラクターの詳細やカードアイテムを確認可能。

<活用フローチャート>

① プレイをして アイテム送信orGOLD送信
・アイテム整理画面で、左のウインドウを開いてアイテムやゴールドをD.NETへ送信する。

② アイテム倉庫 → アイテム／GOLD受信
・左のメニューに沿ってD.NETにてアイテムを受信すると、アイテム倉庫に格納される。

③ ショップ → アイテムを売る or アイテムを買う
・ショップを利用すれば、アイテムを購入したりアイテム倉庫のアイテムを売ることができる。

③ オークション → 各種検索 → 入札 or 出品する
・オークションの入札は締め切り日に注意。出品する場合は最短でも2日後に結果が出る。

④ アイテム倉庫 → アイテム／GOLD受信
・D.NET内でアイテムを整理したら、再度ICカードへアイテムを送信する。最大三つまで。

⑤ プレイをして アイテムを受信
・送信したアイテムはゲーム中のアイテム整理画面にて取得可能。受信を忘れないように。

注目!! カードトレードで失敗しないために

カードのトレードをする際に気を付けたいのが、放出すると後悔する回復系のカード。特に下に挙げた4種のカードは人気が高く、カードの価値が分かりにくい序盤では放出してしまう人が多く見られます。また、レアカードのドラゴンキラーは序盤は必要無いので、トレードに出して良いカードを集めましょう。なお、職業別では下のカコミのものを集めていくといいでしょう。戦士の場合は三つあるうちのどれか1枚欲しいところです。ただし、武器も合わせて集める必要があるので注意しましょう。

手放したくないカード

ハイポーション

肉

スーパーヒール

鶏肉

職業別集めたいカード

職業	カード	枚数
戦士	・デッドエンド	
	・ハードスラッシュ	
	・ハードブレイカー	
僧侶	・ホーリーアロー	1枚
	・ハードブレイカー	1枚
魔法使い	・LV1魔法スキル	11枚
	・ライトニングチェイン	1枚
	・フレイムスピリット	1枚

QOD事典

初心者が陥りやすい間違いに「級や段が上がっても初期ステータスが変化しない」というものが挙がる。攻撃力や防御力といったステータスはカードやeアイテムでのみ強化でき、級や段では全く変化しない(ダンジョン内のレベルアップは別)。ちなみに、級や段が上がると、持ち込めるカードの種類が増え、職業専用のスキルを覚えるようになるぞ。

基本テクニックを身に付け、いざコースへ！

今回は選べるキャラクタータイプと、初心者用コースを分析！　これで初ラウンドも安心だ。思う存分腕を磨いてほしい！

SEGA GOLF CLUB™ Network ProTour

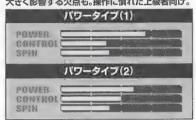
セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー
■メーカー：セガ（第二AM研究開発部）
■ジャンル：ゴルフ
■操作方法：クラブスイッチ＋タッチパネル
■発売日：2004年11月（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

Text:〈福田栅太郎&カイゼルちくわ〉ペア

ゲームスタート前に決めておきたい 分析・キャラクタータイプ

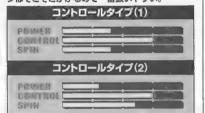
カードを使ってプレイする場合、まず初めに自分のキャラクターを作成することになる。8タイプの中から、自分に合うものを見つけ出そう。

ゴルフは飛距離という人に！

ロングホールでツーオンを狙える飛距離が魅力だが、その半面ボールが転がり過ぎたり、操作ミスが大きく影響する欠点も。操作に慣れた上級者向け。

苦手の少ないオールラウンダー！

標準的な飛距離と操作性を持ち、スピンもかかりやすい。さらにアイテムで能力を変化させれば、どんなコースにも対応できる万能タイプになる。

ゴルフは自分との闘い！

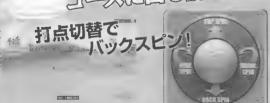
飛距離は短いが、ショット時の操作が非常に簡単。タイプ(2)は全タイプ中で最短の飛距離だがスピンはそこそこかかるので一番扱いやすい。

華麗なるアプローチで魅せろ！

飛距離は短めだが、スピンがかかりやすくボールが狙い通りにピタリと止まるのが強み。慣れれば、ベタピンのアプローチを決めることも難しくない。

各種能力とプレイへの影響	
POWER	飛距離の長短に影響。
CONTROL	正確なショットの打ちやすさを示す。 ジャストインパクトゾーンをズレた場合の曲がり具合にも影響。
SPIN	ボールにかける回転の強さ。「打点切替」での効果に影響する。

スピンはボールの止まりやすさや、曲げやすさに影響するぞ。

パワータイプは飛距離、コントロールはショットの精度に影響する。

ちょっと待って！ コースに出る前に……

「打点切替」でバックスピンをかける。アプローチではとても重要だ！

パワーロスは数字で分かる！

「打点切替」パネルの横にある数字はパワーロスを表す。実際の飛距離はこの割合(%)まで減少する。必ず覚えよう！

ドレスルームでカスタマイズ！

アイテムの中にはキャラの外見だけで無く、各能力をも変化させる物がある。回るコースの特徴に合わせて能力を調整すれば、かなり快適なプレイが望めるぞ。

注意！ 残打数が減る!?

ゲーム開始時にクラブハウスへ入ると、ショット残数が消費される。明確な目的を持って入室すべきだ。

まずはラウンド前にまったりと クラブハウス活用術

ラウンド開始前、あるいは終了後に立ち寄ることができるクラブハウス。ここで何ができるのかをまず覚えよう。

個人成績で己を知る！

自分の短所は、成績を振り返れば見えてくる。今後の課題をここで見付けよう。

OBゾーン 「打点切替」パネルの活用は、すべてのコースで必須となるテクニックだ。特にパワーロスの数字は常にチェックしよう。100ヤードの飛距離を期待したのに、80%という表示を見逃していて、80ヤードしか飛ばなかった……などということは多々ある。また、バックスピンをかけた際にも実際の飛距離は落ちるので、無風状態で5%増しぐらいのパワーを心がけるといいぞ。

初級コース 全18ホール紹介！

SEGA GOLF CLUB SEASIDE RESORT

初心者向けのオリジナルコースが「SEASIDE RESORT」だ。今回は全18ホールをコース図とワンポイントアドバイスで紹介。プレイ内容にも左右されるが、18ホール制覇（要コンティニュー）の所要時間は約40分程度だ。

ツアープロちくわ日記 シーサイドリゾート編

バランスタイプでいくっす！

スタンダードキャラが好きな自分は、ノーマルタイプ（1）一択ッス！ 最近は「パワーボール」で飛距離もアップし、かなり快適。ただし操作性が下がったので、ミスも多かったりします。

装備はさわやかスポーツマン系で統一。冬でも上着が半ソデなのは、健康優良児の証ッス！

HOLE 1 436Y PAR4

ここで高低差に慣れよう

コースの起伏、高低差をつかみやすいホール。ティグラウンド（第1打目の位置）からコースに向かいやや下り坂、つまり打ち下ろしの状態なので距離が伸びる。思い切り打とう。

HOLE 2 152Y PAR3

スーパーアプローチを使うか否か

ワンオンが狙えるショートホール。SPショット「スーパーアプローチ」を使えば、ボールがグリーンに着地した際、強烈なスピンでカップに向うので、ホールインワンも狙えるぞ。

HOLE 3 578Y PAR5

グリーンの大きいロングホール

かなりの打ち下ろしになっているロングホール。問題はパッティングで、グリーンに傾斜があるため転がりやすい。一気にカップインを狙わず、慎重に寄せていくのも手だ。

HOLE 4 413Y PAR4

初登場の池に要注意

池に落とすと1打プラスのペナルティなので、なるべくグリーンの上側を狙い、池を回避しよう。リカバリーに自信があるなら、あえてグリーンの先のバンカーで止める荒技もアリ。

HOLE 5 417Y PAR4

カーブにある木を避けられる位置へ

1打目は左にあるバンカーを嫌って、フェアウェイの右側を狙いがちだが、右に寄り過ぎると2打目は林が邪魔をしてグリーンが狙いにくい。1打目はバンカーのすぐ右横を狙っていこう。

HOLE 6 197 PAR3

スピンをかけてグリーンへワンオン！

ティグラウンドから中央のウォーターハザードを越えて、ワンオンを狙える。グリーン手前のラフを避けつつ、バックスピンをかけて、きちんとボールを止めよう。

HOLE 7 445Y PAR4

フェアウェイの傾斜に気をつけよう

傾斜のあるフェアウェイで、ティショットで右を狙い過ぎると中央のバンカーに落ちやすい。パワータイプなら1打目でバンカー越えを狙い、それ以外ならう回しよう。

HOLE 8 505Y PAR5

起伏のあるグリーンは慎重に！

SPショット「ハイパワー」を使えば、パワータイプ以外でもツーオンが可能。しかし、グリーンには起伏が多く、ラインを読み切れないと、グリーン外まで転がってしまうぞ。

HOLE 9 398Y PAR4

中央にある池の手前に止めよう

中央に池がある難度の高いホール。池の周りのラフに捕まるとやっかいなので、ティショットで池の手前のフェアウェイに止めよう。バックスピンをかけることをお忘れなく。

OBゾーン 思った距離でボールが止まらないという人が、見逃していることが多いのが「高低差」の修正。ショット時に、ホール図上の矢印の横に出ている「-5.0y」「+7.8y」などといった表示がそれで、打つ地点とボールが落ちる地点の高低差によって、その数字の分だけ飛距離が変わるようになっている。10ヤード以上の違いが出ることも多々あるので、この数字にも常に気を配っていこう。

黒髪ポニテ+イエローノースリーブの女子ゴルファー。名前は壽島力也子@柵。力也子!?

ツアープロ柵太郎日記 シーサイドリゾート編

パワーゴルフは怖くない!?

脳みそを使わずに進むべく、パワータイプ（2）をチョイス。アイテムはメタルボール（飛距離アップ効果）を装備でパーペキ！ ……だけど、バックスピンがかりにくいぜ、ボールが止まらないぜ～！

外見は小麦色の肌に、ヘソ出し&スリットの入ったミニスカ装備でお色気MAX！

ツアープロおじゃ日記 シーサイドリゾート編

やっぱりアプローチでしょ!

自分がうまくなっていくのが分かりやすいのはテクニカルタイプ！ ロングホールもSPショット「ハイパワー」でイーグルも狙える！ アプローチでベタピンに止まるので、気持ちいいぜ。

HOLE 10 407Y PAR4

グリーン手前のバンカーに捕まるな!

フェアウェイ全体が左に傾いているコース。1打目でコース中央をキープし、ツーオンを狙おう。グリーン手前のバンカーに落とすくらいならあえてスリーオンで我慢することも必要だ。

HOLE 11 150Y PAR3

打ち下ろしのショートホール

ラフだらけのショートホールだが、ティグラウンドから1打でグリーンを狙える。しかしグリーン全体の傾斜が非常に急なので、しっかりとバックスピンをかけてきちんと止めたい。

HOLE 12 370Y PAR4

ホール中央の林に入れないよう

中央の川は、右側なら全タイプが1打で越えられる。ただし、1打目を右に打つと、グリーン手前のバンカーに捕まりやすいので注意。左から川を越えれば、安全にグリーンを狙える。

HOLE 13 404Y PAR4

グリーン周辺のラフに乗りやすい難所

フェアウェイは広いので、池の手前まで一気に飛ばそう。小さめのグリーンは、周辺はラフだらけ、かつグリーンの傾斜も急な難所。SPショット「スーパーアプローチ」の使いどころか。

HOLE 14 452Y PAR5

気持ちよく飛ばせるロングホール

思い切り飛ばせる打ち下ろしのロングホール。テクニカルタイプは、セオリー通りフェアウェイに沿って刻み、パワーキャラは思い切ってツーオン、イーグルを狙いたい。もちろん無理は禁物。

HOLE 15 405Y PAR4

バンカーだらけの高難度ホール

グリーンの周りをバンカーが取り囲む、難度の高いホール。中央のバンカーも普通に打っては捕まりやすいので、SPショット「ハイパワー」で越えるという方法もある。

HOLE 16 204Y PAR3

グリーンの傾斜でバンカーまで転がる!

ワンオンが狙えるショートホール。だが、グリーンは小さい上に傾斜が急だ。ボールが落ちた地点によっては、転がり過ぎてバンカーに一直線ということも。バックスピンをうまく使おう。

HOLE 17 460Y PAR4

グリーンが小さくアプローチに一苦労

どこからグリーンへのアプローチを行なうかがポイント。パワータイプも無理をせず、グリーン手前まで刻む気持を持とう。グリーン上の傾斜を確認し、落とす位置を計算すること。

HOLE 18 494Y PAR5

どの位置から池越えするかがポイント

フェアウェイからなら、中央から池越えも狙える。ただし、ショートしても、オーバーしても大ケガ必至。バックスピンでグリーンにきちんと止めないと、池・バンカー・ラフが待ってるぞ。

OBゾーン クラブハウスへの入室にはショット残数を消費するが、ラウンド終了後にアイテムを受け取った際に入室できるドレスルームへは、ショットの消費無しで入ることができる。この時に、次回のプレイに備えたカスタマイズも済ませるといいぞ。また、クラブハウスには「スタンプカード」など、まだまだ面白そうな要素があるようだが……その詳細はまた別の機会に!!

影の部隊、秘密作戦（シークレットミッション）始まる!

三つあるミッションのうち、ミッション1から攻略スタート。ICカードで増えていく分岐もすべて網羅しているので、どこまでも上のレベルを目指せ!!

ゴーストスカッド
■メーカー：セガ（第二AM研究開発部）
■ジャンル：カード対応ガンシューティングゲーム
■操作方法：ガンコントローラー
■発 売 日：2004年11月（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

Text:閃屋

GRASP A BASIC SYSTEM 基本システム

任務に就く前に、事前の確認を怠るな!

ICカードを使うことで、ミッションレベルが上がるのは以前紹介した通りだが、最高16まで存在するレベルを上げるには、そのミッションの最後に控えるイベント（ボス戦）を成功させることが必須条件になっている。闇雲にコンティニューするだけではだめなのだ。

では、ミッションレベルの上昇に伴ってどういったことが起こるのか説明しよう。一つはステージ内の分岐が増えて今まで選べなかった任務（ルート）が現れる。増えたルートは、既出のルートより難しいとは限らないぞ。

もう一つは、難度が上昇するということ。具体的には、レベル3から少しずつ盾を持った敵（以降盾兵と呼ぶ）が増え、通常の敵も、攻撃をする回数が増えたり、銃を構えるのが早くなっていく。ミッションレベルは実力の証、自分の限界にチャレンジしよう。

本攻略では、プレイヤーがあらかじめ持っている武器、XM-2119を使用しているが、増えていく武器アイテムの中には、障害物を貫通するものやリロードを必要としないものなど、実用本位の物から愛嬌のある武器まで、豊富に用意されているので、いろいろと使ってみよう。手に入る武器については次回以降紹介していく予定だ。

入手アイテム一覧

MAPの表示	画像	アイテム名	効果
♥		薬箱	ライフを1目盛り分回復する。
★		ボディアーマーⅠ	ダメージ量が半分に軽減される。※敵弾を2発受けるか、薬箱・勲章以外のアイテムを取ると消滅。
★★		ボディアーマーⅡ	ダメージ量が半分に軽減される。※敵弾を4発受けるか、薬箱・勲章以外のアイテムを取ると消滅。
c		コンペンセイター	マシンガン系武器の発射時における着弾点のズレが起きなくなる（一部の武器を除く）。※薬箱・勲章以外のアイテムを取ると消滅。
h		ハイキャップマガジン	マガジン内の弾数を2倍にする（一部の武器を除く）。
d		ダットサイト	画面内にダットサイトが発生。※100発撃つか、薬箱・勲章以外のアイテムを取ると消滅。

壁や床などを撃つと、いたる所に弾痕が残って超リアル。「痕跡を残すな!」と言われましても、ついつい撃ってしまう。

mission1 RESCUE OPERATION～Grand Villas～ グランドヴィラ救出作戦

作戦内容を頭にたたき込め!

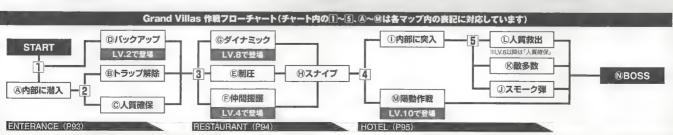
「グランドヴィラ救出作戦」は、エントランス、レストラン、ホテルといった三つの建物を移動して作戦を遂行していく。

このステージで押さえるべきポイントは、最後に突入する建物のホテルだ。ここには薬箱やボディアーマーが配置されており、非常に重要な場所なのだ。三つある部屋のいずれにも仕掛けが施されているため、無傷で乗り越えるのは難しいかもしれないが、一つの部屋をやり込んで、確実に回復できるようにしよう。本作は、ステージクリア後に体力が回復しないため、ステージ内での回復を軽く見てはいけない。今プレイしているミッションが、次のミッションへの重要な架け橋となることを肝に銘じておこう。

ほかに薬箱があるのは、レストラン内の最終地点である、1階奥にあるテーブルの上だけ。どのルートを選んでいても回収できるが、「ダイナミック」に進んでいた場合は、チャンスが一瞬しか無いので気を付けよう。

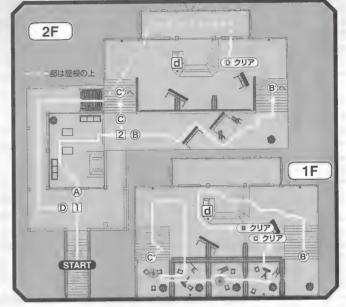
Grand Villas 全体図

BOSS
RESTAURANT Ⓔ～Ⓖ
HOTEL Ⓘ～Ⓜ
ENTRANCE Ⓐ～Ⓓ
Ⓝ地点からBOSSを攻撃。
ホテルクリア後、ここからリスタート
Ⓗ地点から⊗地点に居る敵を狙撃。

〈Ⓐ～Ⓝ〉はルート内のポイントを表し、下記のフローチャートや記事中の見出しに対応している。また、太矢印〈➡〉は各建物に侵攻する順序を表す。

Grand Villas 作戦フローチャート（チャート内の1～5、Ⓐ～Ⓜは各マップ内の表記に対応しています）

GO! GO! SQUAD ガンシューの中でも類を見ない遊び方の幅を持つ、ICカード対応ガンシューがついに登場。例えば、今回攻略したミッション1のみレベルを最高まで上げてもいいし、满遍なく3ステージを上げてもいい。また、装備品集めを目的とするならステージのレベル上げを気にせず、毎度手ごろな難度で経験値を稼ぐのも有効だ。遊び方は千差万別、プレイヤー次第というわけだ。

ENTRANCE

アイテムは一つしか無いが、面白いイベントばかり。誤射してしまうとライフが減る「人質確保」は、面倒くさそうだが、敵の出現場所が分かれば難しくないぞ。

Ⓐ 内部に突入

初めてのプレイでは、選択肢無しでエントランス内に入り、ルートⒶからスタートする。部屋の中に入ると、いきなり目の前を敵が横切るが、ここは慌てずに倒そう。以降、まばらに現れる敵を倒して腕慣らしといこう。最初の部屋を出るとⒷⒸの選択肢が出現。

Ⓑ トラップ解除

ルートⒶの部屋を出ると分岐2となり、Ⓑルートを選べばそのまま二階を進むことになる。ここで発生する「トラップ解除」のイベントは下の囲みを参照してもらうとして、道中の難点がいくつかある。

まず左の窓から撃ってくる敵は、距離が遠いのでしっかり狙おう。窓枠に当たった弾は弾かれてしまう（貫通性能のある武器なら問題無し）ので要注意。また、「トラップ解除」を終えて一階に降りる際、階段に三人の敵が控えている。ここではターゲットサイトが二人に現れることもあるので、床から少し上に出た頭を正確に狙って素早く倒そう。

一階へ降りるときに遭遇する三人の敵。床の上、頭に狙いを定めて素早く撃て。

正しい順序でコードを切れ

赤、青、黄のコードを正しい順序で切断するイベント。ペンチ型アイコンの先端が判定となっていて、これを切りたいコードに重ねてアクションボタンを押すと切断できる。制限時間は結構長めだが、コマンダーから指示される〈切断する順番〉は毎回違うので、油断して指令を読み飛ばさないように。

ルートⒸの人質確保よりもリスクは低いが、EXCELLENTを狙うのは難しい。

Ⓒ 人質確保

分岐2でⒸルートを選ぶと一階へ降りる。降りる途中で階下の敵と、下りた後で二階を見上げて二階に居る敵と銃撃戦を行ない、ステージレベルによっては盾兵が現れる。

その後「人質確保」のイベントが始まる。このイベントは、人質に銃口を向けて一定時間アクションボタンを押し続けると手錠ゲージが満タンになり、人質の確保が成功となる。事前に助けるべき人数が指示されるので、指示された人数以上を確保すれば成功だ。確保に成功すると画面左端にGSスフィアが蓄積されるので、ここで人数を確認できる。

注意点は、人質を撃たないこと（当然だが）。ミッションレベルが低いうちは、出会い頭に攻撃されるようなことは無いので、落ち着いて敵と人質を見分けよう。このイベントのコツは、常にアクションボタンを押したままにしておくこと。その状態で銃口を人質に向ければ自動的に確保が始まるのだ。確保した人質を誤射するとGSスフィアが減ってしまうので注意しよう。

イベントが始まると、右手に進む。進んだ先の部屋の、右手の死角に最初の敵が隠れている。

エントランスの中央、カウンター横の人を確保するまで敵を倒さずに時間を稼ぐのがコツ。

まっすぐ進む途中で、左手から敵が出現。人質を避けて頭を狙い撃て。

ゴール直前でさらに敵が出現！ これを倒し、突き当たりの部屋でもう一人倒すと終了。

Ⓓ バックアップ

ミッション1をクリアすると、次回のプレイから分岐1でⒹルートを選べるようになる。建物に入らず、外から仲間をバックアップするというルートだ。ここで一番の難所となるのは、左写真のポイント。敵が遠くに居るため的が小さい上に、ミッションレベルが高いと、かなりの早撃ちを要求されるのだ。エマージェンシー・マーカーを見てから撃っても間に合わないことがあるので、一人だけ離れた場所に居る左端の敵は無視して、右側の三人を決め打ちで攻撃しよう。この三人を倒したら、すぐに左端の敵に取りかかれば比較的安全に倒せるぞ。

イベントが終わると窓の中を攻撃して、二つめの窓から中に進入する。このとき、敵の足下に人質が居るので誤射しないように。また、窓ガラスを割るタイミングによっては視界が悪くなって危険なので、先にガラスの上の方に少し弾を当て、先にガラスを割って視界を確保すると安全だ。

四人居るのでミッションレベルが低くても侮れない。ターゲットサイトが最優先。

ENTRANCEを守れ

画面右下のエントランス目がけて走ってくる敵を撃って、敵の増援を防ぐミッション。画面中央の木が曲者で、幹だけでなく枝葉の向こうの敵にも弾が届かない。画面左端の出現直後か、木から出てきたところを撃とう。下からの敵は、すぐに隠れてしまい撃てなくなる点にも注意。

エクセレント狙いならレベル8以降は、一人も中に入れないつもりで臨もう。

GO! GO! SQUAD 勲章を集めろ：特定の敵が持っている勲章は、回収するとゲームオーバー後の経験値に反映される。一度のプレイで効率よく経験値が稼げるので、早く武器や衣装を増やすには見逃せないアイテムだ。MISSION1に隠された勲章は、全ルートで11個。ミッション最後の方でエントランスの前を通るときなど、建物のあらゆる場所に注目してみよう。

RESTAURANT

薬箱が手に入る最初の建物。しかし道中にはテロリストに捕まった人々が大勢居るので、気を引き締めて注意深く進むべし。

レストランの前

エントランスからレストランに移動する際、仲間部隊の銃撃戦を右手に見ながら建物の入り口に向かう。写真のシーンは、入り口に入る直前の、柱から身を乗り出したときに一瞬見える赤兵。このタイミングで、ヘッドショットで倒せれば安全だ。その後、再びめて身を乗り出すと、右手から新手が登場する。

一瞬見える赤兵は、この後出てくる新手の敵と位置がかぶるので、先に倒しておくと安全。

Ⓔ 1Fを制圧

ミッションレベルが1だと、レストランの選択肢が無いので、強制的にこのルートになる。左から1階を進んでいくのだが、カウンターの裏には、いきなり人質と敵の組み合わせが居るので、慎重に敵だけ狙撃しよう。最初のカウンターさえ無事に越えれば、後は人質と遭遇しないので、安心して暴れよう（ただし仲間への誤射には気を付けよう）。

部屋の奥に出てくる敵は、テーブルに体が隠れて的が小さくなるので、テーブルの上に見える的をしっかり狙おう。また、隅にあるテーブル上には薬箱がある。遠くから狙えるチャンスがいくらでもあるのだが、残り体力が半分以下なら早めに回収しよう。

素早く頭を狙おう。左の壁を撃って着弾位置を確認し、敵に近付けていけば誤射は無い。

柱から出てきたこの敵はすぐに撃つべし。イスが邪魔して当たらなくなるので危険だ！

Ⓗ 敵を狙撃しろ

戦いの舞台はレストランからホテルへ移動する。その前に、92ページ全体図にあるⒽの地点から、ホテルのバルコニーで警戒している敵を狙撃するイベントがある。制限時間内に六人の敵を倒すこのイベントは、ミッションレベルが上がるほど制限時間が短くなるので油断できない。

注意点は、使用する武器が1発ごとにリロードが必要であること。ステージレベルが上がると、狙撃に気付いた敵が、かがんだり伏せたりして身を隠すので、より正確に狙いを定めるようにしよう。

こで使用する銃には貫通性（対人のみ）がある。敵が重ればダブルダウンが狙えるぞ！

ⒻⒼ 共通部分

ミッションレベルが4になると分岐3の地点にⒻが出現する。さらにレベル8でⒼへのルートが登場。Ⓔと比べて敵が多く、動き回る人質も居て厄介だ。特に分岐した直後に右を向くと敵が立っていて、これを撃った直後、背後のもう一人が腰を抜かす。ここは人質が走って前を通過するので、あせって撃たないこと！

罠の香りがプンプン漂う腰抜かし男。引っ掛かってはいけない！　人質を通過させてから撃て。

Ⓕ 2Fに移動

キッチンカウンターの裏に回り込み、敵と銃撃戦となる。その後二階に上がると人質が居るが、敵との距離が近いわけでもないので、出会い頭に慌てて撃たないように注意していれば問題無い。邪魔なテーブルを挟んで向こうに居る敵は、正確に狙って倒そう。

二階に上がったとたんに人質が走ってくるが、この後は敵だけ。暴れてオッケー。

仲間を敵から守れ

レストランに入った二人の仲間に、敵が襲いかかる。敵を素早く倒して仲間を守るイベントだ。仲間のどちらかが生き残れば成功だが、Good以上を狙うなら二人とも助けることと、仲間への誤射は厳禁という条件が付く。さらにEXCELLENTを狙うなら、敵全滅にかかるタイムを縮めよう。

赤いサイトの敵は、仲間に絶賛銃撃中！これを見付けたら急いで倒せ。

Ⓖ 地下に移動

Ⓕ、Ⓖ共通部分で人質を2回やり過ごせば、難所は無い。地下食料庫に降りる扉に入ると、階下に警護役が二人居るが、こちらに気付かないので上からの銃撃で簡単に倒せる。高レベルで登場するルートとあってイベントは難度が高いので覚悟して進むこと。

時間内に敵をせん滅せよ!

「ダイナミック」の何が難しいかというと、〈制限時間〉の一言に尽きる。目の前を通過して、いったん隠れてから攻撃してくる敵を、隠れる前に素早く倒すことが重要。これでタイムを縮めないとキツイ。人質は居ないので、動くものを見たら即座に引き金を引こう。最後に待ち受ける盾兵は、盾から除く部位を狙おう。

図の位置で敵がハイキャップマガジンを落とす。走り抜けていく敵を素早く狙い撃て。

突き当たりの階段を上ればゴール。距離は短いが安心するのはまだ早い！最後の盾兵を倒そう。

STOP ちょっと待った

今の残り体力は?

次はMISSION1の山場であるホテル。いくらステージクリアパーセンテージを上げたくても、ヤバそうなら無理するな。残りのライフが半分以下ならば、慣れたルートで確実に薬箱を回収しよう。

GO! GO! SQUAD レストランの勲章：この建物で手に入る勲章は、屋外も合わせて全部で四つ。屋外も合わせて……というのが大きなヒント!!　一瞬で隠れてしまう敵は居ないか?　敵を撃とうと思ったらすぐに画面が切り替わっていつも撃てない、そんな状況はないか?　さまざまなルートに挑戦し、怪しい敵を見付けたら覚えておいて、次のプレイで狙っていこう。

HOTEL

三つある部屋のうち、どれに進んでも薬箱は必ず手に入るのがありがたい。オススメはボディアーマーも手に入るJ。人質が多数潜むLが最難関といえる。

START
B1
1F
各ルートクリア後、ここからリスタート
J' K' L' M' から
各ルートクリア

Ⓘ 内部に突入

ミッションレベル10までは必ずホテルの中に進み、入ってすぐ銃撃戦となる。ここは、一度に出現する数は少ないが、どんどん画面が切り替わって進んでいくので、リロードを忘れずにしていこう。また、出現直後にターゲットサイトが付いている敵が多いが、近くに居るため的は大きい。ここは素早く当てていこう。

低レベルでは右の敵が先に撃ってくるが、ステージレベルが上がると左が先に撃ってくることも……。

Ⓙ スモーク弾

スモーク弾を撃ち込み、サーモビジョンを装着して突入するルート。特殊な目的は無く、部屋を出るまで敵を倒し続ければOK。しかし、中には人質が居ることに注意しよう。敵に紛れている人質を判別するには、「HELP」という文字を頼りにするしかない。人質を誤射しても、頭を切り換えて冷静に敵を探すこと。ここで動揺してしまうと、次々にミスを誘発してしまうぞ。ベッドの横にうずくまった人のすぐそばに敵が隠れていたり、飛び出す人質の近くに敵が構えているなど、プレイヤーのミスを誘う配置になっている。しかし配置さえ覚えれば意外に簡単。また、サーモビジョンで見にくいが、奥にあるベッドのスーツケースには薬箱が入っているぞ。

ベッドのぎりぎり、際を狙おう。人質の背後のベッド上のスーツケースに薬箱が入っている。

上の写真の直後、ナイフ兵が攻撃してくる。これは覚えておかないと対処できない!!

Ⓚ 敵が多数

ひっきりなしに敵が出現し、部屋を出るまで息つくヒマも無いが、人質が居ないのでほかの二部屋より精神的に楽。また、本ミッションで唯一手に入るボディアーマーがあるので、おいしいルートといえる。部屋に入ったらすぐ左の小部屋に居る敵を倒し、画面が右に向くとナイフ兵が現れる。これに合わせるように撃ち込むこと。そして正面にある机上のスーツケースからボディアーマーを回収しよう。

窓の外に居る敵は、窓の桟を避けて狙わないと着弾させられないので注意しよう。特に左の窓で最初に出てくる敵は、桟のど真ん中に現れる。早い段階からこのルートに慣れておくことをオススメする。

このカメラ位置に来たらボディアーマーをさっさと回収して、銃撃戦に突入!

室内にも外にも大量の敵がわんさか現れる。窓の外に居る敵は確実狙って倒そう。

Ⓛ 人質を確保

単純に、大勢居る人質と敵の中を進行するルート。このルートが、より面白くなるのは、ステージレベル6以降で、内容に人質確保イベントが加わってからだ。エントランスでもあったように、アクションボタンを押したままで人質を確保していこう。ただしエントランスとは比較にならないくらい、人質と敵が密集している。自信が無ければレベル6以降の本ルートは避けた方が無難だろう。

部屋を一周して出口に向かう途中、小部屋から男性が走り出た直後に、左にある消える寸前のモニタを撃って薬箱を回収するのを忘れずに。

この小さな部屋に、なんと人質17人、敵19人が登場。何人救出できるか!?

右ソファーの背後に三回立つ女性は全部別人。三人居るぞ!!

確保した人は急にその場に棒立ちになる。背後の敵を慎重に撃つこと。

Ⓜ 陽動作戦

このルートはミッションレベル10で登場する。当然、難度は高め。Ⓙ～Ⓛは3部屋のうち、どれを攻めるかという選択だったが、Ⓜルートは窓の外を通過して、冒頭Ⓘの部屋と合わせて4部屋すべてを銃撃していくという痛快なもの。やり込めばアイテムも回収し放題という、筆者のイチオシルートだ!

通常はサーモビジョンで突入する部屋(二番目の部屋)にある手前のスーツケースから薬箱をGET!

Ⓝ BOSS

ホテルを出て、全体図Ⓝの位置でボス戦となる。まずヘリを狙い続け、ロックオンサイトが完成したら弾を発射、即座にリロード。リロードには時間がかかるが、銃口はヘリを狙い続けること。弾が充填されたときに、すぐ発射できるようにしておこう。

発射準備完了の合図が出たら、すぐ発射。これを繰り返して四発で倒せる。

GO! GO! SQUAD 勲章小ネタ:勲章は基本的に、倒さなくても通り過ぎていく敵が持っている。ほとんどの敵と真っ向勝負のホテルには勲章を持っている敵は居ないが、ホテルを出てボスを追う途中には……。さて、来月の本誌攻略はMISSION2「Air Force one」。分岐が結構複雑なので、マップも合わせて必見だ。いまのうちにプレイヤーレベルを上げて、武器も増やしておこう!!

LE10枚の計20枚を追加!!

ドゥンガ MF
DUNGA (FIO / BRA)

94年アメリカW杯でキャプテンとして母国を世界一に導いた闘将。イタリアではフィオレンティーナのほか、ピサやペスカラで活躍。ドイツのシュツットガルトを経て、95年からはジュビロ磐田に在籍、Jリーグ屈指の強豪チームとなる礎を築いたボランチ。

GOOD COMBINATION WITH...
ヒロシ・ナナミ MF
ジュビロ磐田で魅惑の中盤を形成し、リーグ屈指の強豪チームを作り上げた立役者同士の連携を再現。順調に勝ち星を積み重ねていけば、黄金連携になる可能性はかなり高い。元同僚のスキラッチをFWで起用すれば、さらに楽しさが増すことだろう。

トニーニョ・セレーゾ MF
Toninho CEREZO (SAM / BRA)

82年W杯で有名な「黄金の中盤」の一人。華麗なテクニックを持ちながら、守備的な役割をこなす。83－84シーズンにローマで、86－87シーズンにはサンプドリアへ移籍し、チーム初のスクデットに貢献。後に名門サンパウロでトヨタカップ連覇を果たした。

GOOD COMBINATION WITH...
ジーコ MF
黄金の中盤の華麗な連携が明確に表現されている。ジーコ、ソクラテスともすぐに連携線がつながり、マッチスケジュール次第では10試合以内で黄金連携のトライアングルが出来上がる。華麗なパスワークで攻め上がる「クアトロ・オーメン・ジ・オロ」をお試しあれ。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003 Ver.2.1
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：今冬予定
■使用基板：NAOMI2

全国大会が終わり一段落、と思っていたところに飛び込んできた、驚きのバージョンアップ情報!! 『Ver.2.1』で追加される注目の新カード詳報をお届けしよう。

SERIE A ALL TIME LEGENDS

ステファン・シュヴァルツ MF
Stefan SCHWARZ (FIO / SWE)

母国のクラブ・マルメで頭角を現し、レバークーゼン、ベンフィカ、アーセナルといった名門を渡り歩く。95－96シーズンにフィオレンティーナへ。名だたるアタッカー陣を抱えるチームにおいて、巧妙なテクニックで中盤のアクセントとなれる貴重なMFだ。

GOOD COMBINATION WITH...
バティストゥータ FW
「バティゴール」という固有名詞すら戴くほどの豪快なゴールで、数々の歓喜をサポーターにもたらしたバティストゥータ。彼が愛してやまなかったフィオレンティーナの同胞だけに、相性は良い。ルイ・コスタ、コイスといった中盤の元チームメイトとの連携も非常に良い。

ミヒャエル・コンセル GK
Michael KONSEL (ROM / AUT)

オーストリア代表の守護神として、90年、98年のW杯に出場。オーストリア・ウィーン、ラピド・ウィーンを経て、97－98シーズンにローマへ加入。安定感あるセービングで最後尾からチームの守備を支えた名GKだ。99－00シーズンにはベネツィアへ移籍。

GOOD COMBINATION WITH...
アウダイール MF
名門・ローマのディフェンスラインを長年支えてきた「最後のブラジルらしいセンターバック」、アウダイールとの連携は抜群だ。老獪な守備を見せるアウダイールと、安定したセーブでゴールマウスを守るコンセルで、90年代末期の最終ラインを再現してみるのも面白い。

ミューレル FW
Muller (TOR / BRA)

トリノ、およびペルージャでは本来の実力を出し切れなかったが、サンパウロFCでは不動のレギュラーとして活躍。トヨタカップ2連覇に大きく貢献した俊足FW。短期間ながら柏レイソルにも所属し、僚友カレカとのコンビを日本でも実現させた。

GOOD COMBINATION WITH...
レオナルド MF
共に'94年W杯アメリカ大会の優勝メンバーであり、サンパウロ時代には'92、'93年のトヨタカップ2連覇に大きく貢献したという実績を持つ。ただし、黄金連携にまで成熟させるには、調整時にはかなりの時間を要した。同様に、元同僚カフーともまずまずの相性である。

WCCF事典 ついに発表された新バージョン。追加カードの選手と相性の良い選手を起用するのは、本作の楽しみの一つだ。今回紹介している中では、カズとドゥンガと連携の良い相手として登場している名波が気になる存在。ドゥンガとカズはネームバリューがあって人気も高く、使用感も良かっただけに、今バージョンでは相性の良い名波が使われる機会が多少なりとも増えそうだ。

オールタイムレジェンド
いよいよVer.2.1登場! ALE10枚、

ケネット・アンデション FW

Kenneth ANDERSSON
(BOL / SWE)

長身を利した空中戦の強さで一世を風靡した、元スウェーデン代表の大型ストライカー。'94年W杯アメリカ大会では5ゴールを決め、母国の3位入賞に貢献した。ボローニャでは同胞インゲションともプレイしている。

パウロ・ソウザ MF

PAURO SOUSA
(JUV / POR)

ルイ・コスタ、フィーゴらと同様、ポルトガルのゴールデンエイジを代表する選手。高度な戦術眼を持ち、中盤から高精度のパスを繰り出してチームを操るMFだ。ユベントスに在籍した'94~'96年、数々のタイトル獲得に貢献した。

ルーベン・ソサ FW

Ruben SOSA
(INT / URU)

"ゴールの詩人"の異名を取るFW。卓越したテクニックを持ち合わせ、左足から繰り出されるFKは正確無比、さらに足も速いという、ウルグアイを代表するストライカーである。フォンセカと共に、'90年W杯に出場している。

アーロン・ヴィンター DF

Aron Mohamed WINTER
(INT / NED)

南アフリカ生まれのオランダ育ち。若くしてオランダ代表に選出され、'90年のイタリアから3大会連続でW杯に出場。ラツィオ、およびインテルで攻守にわたり献身的な動きでチームを支え続けたユーティリティープレイヤーだ。

フローリン・ラドチョウ FW

Florin RADUCIOIU
(MIL / ROM)

ルーマニア代表のエースとして長年にわたり活躍したストライカー。'94年W杯ではベスト8へ進出を果たし、チームに大きく貢献した。ミラン在籍時にはパパンとコンビを組み、'93年のトヨタカップに出場している。

今月は追加カードの20枚すべての価値、さらに新カードの中からALL TIME LEGENDS5枚、LEGENDS6枚をセレクトして、連携の良い選手とカードの使用感インプレッションをお届けしよう。気になる残りの選手の詳報は来月号で!

SERIE A LEGENDS

イェンス・レーマン GK

Jens LEHMANN (MIL / GER)

98-99シーズンを過ごしたミランでは確固たるポジション獲得には至らなかったが、現在はイングランドの強豪・アーセナルで正ゴールキーパーとして活躍中。2年後に迫った地元開催のW杯に向けて、代表チームでもレギュラー獲得を目指す。

GOOD COMBINATION WITH...
アンリ FW

ミランではこれといった好相性の選手は見付からず、アンリ、カヌとの相性がまずまず良い。今季無敗記録を更新し続けたプレミアリーグ・アーセナルでのチームメイト、という点が考慮されているようだ。とはいえ、太線になるまで相当な試合数をこなしている。

イヴァン・エルゲラ DF

Ivan HELGUERA (ROM / SPA)

アルバセーテでプロデビュー後、97-98シーズンをローマで過ごす。レギュラー奪取には至らなかったが、その後のエスパニョール、そしてレアル・マドリードでの活躍を見れば、その能力を疑う余地は無い。本職はセンターハーフだが、最終ラインもこなす。

GOOD COMBINATION WITH...
サムエル DF

現在のレアルの最終ラインを支えている世界屈指のセンターバック、サムエルとの相性は抜群だ。エルゲラをセンターハーフ(ボランチ)にして縦のホットラインを築くも良し、センターバックコンビを組ませるも良し。名手レドンドとの相性も良いので、選択肢は広い。

カズヨシ・ミウラ FW

Kazuyoshi MIURA (GEN / JPN)

ブラジル時代は名門サントスなどでウイングとして活躍。91年に読売クラブ(現東京ヴェルディ)へ移籍し、Jリーグ初代チャンピオンとMVPを獲得。94年にはジェノアへ1年間のレンタル移籍を実現、セリエA初のアジア人プレイヤーとなった。

GOOD COMBINATION WITH...
ヒロシ・ナナミ MF

W杯フランス大会の出場権をかけたアジア地区最終予選。日本代表チームの本大会初出場を決める原動力となったホットラインが、WCCFにて再び黄金の光を放つ。キング・カズの登場により、日本が誇る中盤の「マエストロ」の人気が再燃しそうだ。

レアル・マドリードの再現チームとして、I・エルゲラは人気が出そうだ。中盤も最終ラインもこなせるユーティリティーさがウリではあるが、ゴール前に侵入する能力も再現されており、なかなかのフリーランニングを見せてくれる。また、今季レアルでセンターバックとしてコンビを組んでいるサムエルとの相性が、早くも反映されている点には驚かされる

ヨルグ・ハインリッヒ DF

Jörg HEINRICH (FIO / GER)

豊富なスタミナでサイドの上下動を繰り返し、チームの攻撃を活性化させるウイングバック／サイドバック。98-99シーズンに加入したフィオレンティーナでもサイドの仕事人として活躍した。左右どちらのサイドでもこなせるのが強みだ。

GOOD COMBINATION WITH...

クリンスマン FW

ツィーゲ同様、ドイツ代表で共にプレイしたクリンスマンとの相性は抜群だ。ただし、イタリアでの活躍度ではハインリッヒに軍配が上がるためか、ルイ・コスタやバティなど多くのフィオレンティーナの元チームメイトと相性が良い分、使いやすい選手だといえるだろう。

クリスティアン・ツィーゲ DF

Christian ZIEGE (MIL / GER)

左足から繰り出される高精度のキックを武器に、バイエルン・ミュンヘンおよびドイツ代表で不動のレギュラーとして活躍。ミランには97年に移籍、左サイドMFやサイドバックを務めた。現在は母国のボルシア・メンヘングランドバッハに所属している。

GOOD COMBINATION WITH...

クリンスマン FW

バイエルンやドイツ代表でも長くチームメイトだった二人のコンビが極めて良好。お互いの長所を完全に活かした、実に強力なコンビだ。黄金連携になればゴールゲッター・クリンスマンはさらにゴールを量産し、チームの勝率アップに大きく貢献することだろう。

ミラン・ラパイッチ

Milan RAPAIC (PER / CRO)

ペルージャで中田英寿らと共に攻撃の主軸として活躍、チームのセリエA残留に大きく貢献した攻撃的MF。活躍が認められてクロアチア代表に選出され、二〇〇二年の日韓W杯に出場。イタリアを打ち破る逆転ゴールを決めたのは記憶に新しい。

GOOD COMBINATION WITH...

ヒデトシ・ナカタ

フル出場させなかったにもかかわらず、4試合ほどで最初の線がつながり、さらに10試合ほどで太線へと昇華。勝率が高いチームではなかったものの、黄金連携が見事に実現できた。ペルージャ時代のホットラインが、ゲーム中にもしっかりと反映されている。

タリボ・ヴェスト DF

Taribo WEST (MIL / NIG)

インテルとミランの両方でプレイした経験を持つ、元ナイジェリア代表ディフェンダー。本職はストッパーだが中盤のポジションもこなし、また得点能力も高い。独得のヘアスタイルで、ピッチの外でも話題をさらう個性派だ。

ミカエル・シルヴェストル DF

Mickael SILVESTRE (INT / FRA)

98-99から2シーズンにわたってインテルに在籍、現在はマンチェスター・ユナイテッド所属。サイドもセンターもこなせるDFだ。守備時のミスの多さからイタリアでは成功できなかったが、代表に再招集され、評価を高めている。

パオロ・ディ・カーニオ FW

Paolo DI CANIO (JUV / ITA)

巧みな足技と熱いハートで見る者を虜にする、情熱のストライカー。プレミアリーグのウェストハム時代、相手GKの負傷を気遣って自らハンドを犯し、プレイを止めたシーンは、永く後世に語り継がれるだろう。現在はラツィオ所属。

Ver.2.1におけるゲーム中の変更点は?

『Ver.2.1』における、追加カード以外の変更点をチェックしておこう。まずパラメーターのバランスが調整を施された。例えば『Ver2.0』で猛威を振るっているパワー系選手はやや押さえられ、テクニック系の選手も活躍する機会が増えている格好だ。とはいえ、プレイした感想としてはパワー系が大きくダウンしている印象は無い。むしろテクニック系選手を起用するチャンスが増える、ぐらいにとらえておこう。

また、フレンドリーマッチでは、プレイヤーチームとほぼ同レベルの相手と当たるように修正。ほかのサテライトに該当する相手が居なければ、CPUチームが対戦相手となる。これで黄金連携もだいぶ狙いやすくなるのではないだろうか。

パワー系の選手の能力がやや押さえられたとはいえ、十分に強い。

ヴラジミール・ユーゴヴィッチ

Vladimir JUGOVIC (JUV / SCG)

Vladimir JUGOVIC

豊富な運動量と高いボールキープ力で中盤を支配するダイナモ。ユベントス・ラツィオで定位置を獲得し、活躍した。'91年にはレッドスターで、'96年にはユベントスのメンバーとして、2度のトヨタカップ制覇を成し遂げている。

WCCF事典 ツィーゲ、ハインリッヒというドイツ勢の追加により、超強力FW・クリンスマンと相性の良い選手のバリエーションが増える点に要注目だ。クリンスマンは今まで連携面ではやや苦労させられた感があるだけに、うれしい新カードといえるだろう。二人の好相性なサイドアタッカーによる正確なセンタリングから、さらなるゴールラッシュが期待できそうだ。

堅実なタイプが多いヨーロッパ勢

続いては玄人好みの選手が多い欧州勢。

コンセル　今バージョンで驚きの選手の一人。セービングが安定しているだけでなく、PK戦で連発するファインセーブはまさに守護神。ブッフォンの牙城を崩せるか!?

レーマン　DFの裏をカバーする飛び出しの速さが武器。リサーチした範囲では、PK戦は不得手なように感じられたが果たして……？

ツィーゲ　力強いドリブル突破で、左サイドを深くえぐるのが得意。CKやFKも正確で、サイドバックとしても機能するだろう。

ハインリッヒ　攻撃時はアーリークロスが多め。その分守備に戻りやすく、ディフェンスもこなせるので、ツィーゲよりも守備的な印象だ。ハインリッヒの方がサイドバック向きだろう。

I・エルゲラ　センターハーフとセンターバック、両方でプレイできる点は確認できた。しかし攻撃能力もかなりのものなので、そのポテンシャルを活かすなら中盤で使うのが良さそうだ。

シュヴァルツ　卓越したテクニックで、プレイスキックをすべてこなせる。中盤でのパスの供給が特長だが、時には自らゴール前に侵出する。

ラバイッチ　スピードとパワーを兼ね備えたドリブルは圧巻だ。高いキャプテンシーも魅力的だが、個人技の高い選手の例にもれず、経験値がたまりにくいのが残念。

サイドをえぐらせたら光るものがあるツィーゲ。ウイングも任せられそうだ。

ハインリッヒの武器の一つはロングスロー。クリンシーに合わせられるか!?

堅実な仕事をするシュヴァルツ。テクニック系らしく、挙動が豊富なのだ。

Ver.2.1 新カードの使用感

新カードの選手たちは、実際にゲーム中でどんな動きをするのか？　気になる使用感リポートの第1弾をお届けしよう。

人気選手満載のブラジル・日本勢！

まずはブラジル・日本の選手の使用感から。

ドゥンガ　瞬時に相手へ寄せてボールを奪取し、すかさず逆襲へとつなげる。無尽蔵のスタミナと正確なFKを兼備し、まさにチームの「心臓」だ。もちろんキャプテンシーも高い。

T・セレーゾ　パワーはあまり無いが、中盤の深い位置でしっかりと守備をしてくれる。ボール奪取時には高精度のパスも供給できる万能型。

ミューレル　瞬時に加速するドリブルで一気に敵陣を突破し、シュートをたたき込む。スタミナ不足な感は否めないが、決定力は高い。今バージョンでの台風の目となり得る存在だろう。

カズヨシ・ミウラ　ストライカーとしても機能するが、正確なクロスボールを蹴れるので、ブラジル時代に務めていたウイングもできる。高いキャプテンシーを備え、左右両サイドともこなせるのがウレシイ。

プレイスキックも一通りこなせるT・セレーゾ。テクニックの高い選手だ。

二人のGK対決も要注目。PK戦ではコンセルに軍配が上がったが……。

セガアリーナ富谷 アクセスMAP

至古川方面
セガアリーナ 富谷
国道4号線
109シネマズ
ジャスコ富谷店
富谷町富ヶ丘交差点
カインズホーム
至泉ＩＣ

セガアリーナ富谷
住　所：宮城県黒川郡富谷町字大清水上33街区1画地
ＴＥＬ：022-358-8841
アクセス：東北自動車道路「泉IC」から古川方面へ車で5分

次回開催場所告知！

12月の「WCCFトレーディングツアー」開催場所は、宮城県黒川郡にあるセガアリーナ富谷。当日、この右下のチケット、もしくは12月10日（金）発売の週刊ファミ通12月24日号付属のチケットを切り取って持参してくれた人にはいいことがあるので（チケットが無くても参加できます）、ぜひみんな参加してネ！

開催場所：セガアリーナ富谷
開催日時：12月12日（日）PM2:00
内　容：オークション形式のトレーディング[illegible]
参加費：無料
[illegible]：[illegible]

キャサ夫プロデュースのトレード会が開催！

開催場所：AMUSEMENT CUE 奈良店
住　所：奈良県奈良市三条町 478－1
電話番号：0742-25-5115
E-mail：[illegible]
開催日時：12月22日（水）PM1:00
参加費：無料
[illegible]：[illegible]

12月22日にオープンする奈良県のゲームセンター「AMUSEMENT CUE 奈良店」のオープニングイベントとして、スーパーゲーマー「キャサ夫」とアルカディア編集部「まちん」がWCCFのトレード会を開催！　どんなイベントになるかは、その目で確かめに来てね（※「WCCFトレーディングツアー」とは別のイベントです）。

WCCFトレーディングツアー リポート!!

会場はアットホームな雰囲気に包まれ、来場者もノリノリでイベントに参加してくれた。

先の全国決勝大会で司会を務めた、あのダヴィッツ（ニセ）がイベントをサポート！

リフティング挑戦者は、サッカー経験の無い人ばかりだったが、ほとんどの人が成功！

今回は、長野県塩尻市にあるセガワールドエデンでの模様をリポート。当日駆け付けてくれたWCCFファンは40～50人とやや少なめだったが、その分アットホームな雰囲気の中でイベントは行なわれた。

この日はクイズ形式、ポージング、オークションといった恒例のトレード方法に加え、前回好評だった新企画「リフティングができたらカードプレゼント」も実施。これは抽選で選ばれた人にクジを引いてもらい、引いたクジに書かれた数字の回数だけリフティングができたらMVPネドヴェド、MVPトッティ、TSヴィエリのセットを、失敗したらIT×5枚のセットをプレゼントするというもの。今回は抽選で選ばれた三人が挑戦して二人成功と、なかなか成績がよかった。

もちろんイベントの最後には、プレゼント抽選会、個人トレードも実施。来場者数が少なめだったことも手伝って、結構な割合の人がプレゼントをホクホク顔で持ち帰ったぞ。

今月は全20枚の新カードのうち、半数程度の使用感をリポートしたが、来月は残りのカードすべてを調査・報告する予定だ。ポルトガルのP・ソウザやプレミアリークからセリエAのラツィオに復帰したディ・カーニオ、ユーベで活躍したユーゴヴィッチ（ちなみにSCGはセルビア・モンテネグロの略）など人気の高い選手がまだまだいるので、楽しみに待っていてほしい。

撃ちまくれ！ 指にタコができるまで!!

TRIZEAL

トライアングル・サービス
©2004 TRIANGLE SERVICE

トライジール

攻略も後半戦に突入。今回はステージ5のポイントを紹介しよう。さらに、隠し機体である「XII STAG」の使用方法も解禁だ！ プレイ感覚がかなり変わるので、まるで違うゲームをプレイしている気分を味わえるぞ。

トライジール
■メーカー：トライアングル・サービス／タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティングゲーム
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2004年9月（稼動中）
■使用基板：NAOMI

Text 黒鉄タカスエ

TRIザ～る HYPER
スコアラー必見！ 撃墜率表示コマンド

タイトル画面でコイン投入後、Bボタンとcボタンを押しながらゲームを開始すると、パワーアップ表示の上部に撃破率がパーセンテージで表示されるように。この撃破率は、100％からスタートし、敵が画面内に出現するとその分だけ減少、すべて撃破すると再び100％に戻るという風に表記されている。つまり、敵の出現が一段落した際に100％を下回っていると、その場所で撃ちもらしがあったということで、場所ごとに撃破状況を確認できるのだ。

撃破率は減算方式で表示されている。つねに100％キープを目指せ！

ボスのパーツなど、撃破率に影響する細かいものの確認に便利だ。

STAGE 5

弾と弾の間を抜ける状況が増えてくるステージ5。これまで以上に慎重なレバー操作が必要になってくるぞ。

基本方針

この面からは、パワーアップが少ない状態ではかなりの苦戦を強いられる。常にフルパワーアップで進んでいこう。後半のブロック地帯とボス直前のザコラッシュは、ボムをうまく使えば一気にパワーアップを大量にゲットできるので、ミスした場合は、ここで回復できるようにしておこう。

安全第一で進むことが最も大切だ。

POINT

開始直後に、2列で突進してくるザコ戦闘機ラッシュの後、画面奥より回転しながら弾をばらまいてくる敵が4機ずつ3回出現する。そのうち2回目と3回目は画面下端にも出現し、なおかつ戦闘機も出てくるので少しやっかい。一応出現前に画面の一番下、回転ザコの正面にいられるよう位置を調整すれば出現直後に破壊できるが、その回転ザコの浮上位置がランダムで前後に少し移動するので、注意が必要。浮き上がってくる途中で回転ザコが画面下に少しでも切れるようなら、素直にミサイルに切り換えて弾避けに集中した方がいい。なお、ザコ戦闘機はランクが上がっていると正面に弾を撃ってくる。

ザコ戦闘機ラッシュは、画面中央にいれば安全。勲章もガッポリ回収できるぞ。

この位置で出現直後に破壊できるのがベターだが、安定しないのが厳しいところ。

POINT

隠しボーナス後、当たり判定のある橋を避けながら下へ下へと降りていく場面に変わり、回転しながら弾をばらまいてくる雑魚が4機1セットで出現する（1回目は2機1セット）。このザコは、攻撃を行ないながら画面外周をゆっくりと時計回りに動くので、右下付近に居るものを優先して倒せば安全に切り抜けられる。

なお、この回転ザコは早回しの対象だが、安全に行きたい場合は画面上方に居るものは無理に倒しに行かずに、下に移動してきてから倒すようにすればいいだろう。

迫ってくる橋にぶつからないよう注意しよう。

下、もしくは右の敵から優先的に破壊していこう。

SECRET

上記場面で、橋を走る列車を破壊するとボムが出現。この列車の出現位置はランダムで、位置が悪いとショットでは破壊できない。スクロールが橋げた位置に来る直前にボムを使えば確実に破壊できるが、無理に狙う必要は無いだろう。ザコとの戦闘で危険なときにボムを使い、結果列車を破壊できたらラッキーくらいに思っておいた方がよい。なお、運が良ければ複数のボムをゲットできる。

SECRET

序盤のザコラッシュが終わると、戦艦地帯に突入。ここの戦艦は4面のBREAK OUTで出てきたものと同じ攻撃を行なってくるが、弾速が非常に速い。フルパワーアップ状態でも出現直後に貼り付いて撃つのは危険なので、少し離れた位置で左右に動きながら破壊しよう。レーザーをメインにしておくと、後ろの砲台も同時に攻撃できるのでオススメだ。

この戦艦をすべて撃破すると、その直後に画面下からつり下げられた兵士が出現し、その出現数×1万点のボーナスが入る。兵士の出現数は、その時点での残ボム数に対応しており、最大5個で5万点までボーナスをゲットできるぞ。

戦艦の攻撃は弾速が速く危険。少し離れた場所から左右に切り返して避けよう。

ボーナスは、残ボム数に対応。ここまでにいかに温存できるかで点数が変わる。

シークレットボーナスの兵士が出現する地点では、画面左右後方からザコ戦闘機が出現する。この敵は、自分が画面中央より左にいれば右から、右にいれば左から出てくるのでそれほど危険ではないが、自機を左右に大きく動かしていると激突してしまう可能性がある。この地帯では画面中心付近を位置取るようにしておくのが安全だぞ。

TRI知〜る HYPER

XII STAG出陣!

タイトル画面でコイン投入後、レバーを右・左・左と入力しA(ショット)ボタンを12回押すと、タイトル上に「XII」の表示が現れ、前作『トゥエルブスタッグ』の自機が使用可能になる。それでは各種攻撃を紹介しよう。

ボム

Bボタンで自機の周囲に弾消しフィールドを発生させるボムが発動する。ボムは、通常同様ボムアイテムの取得時以外に、勲章の取得やボムで敵弾を消した際に貯まるゲージ(画面左下に表示)が100%になった際にもストックが増える。積極的に勲章を回収してストックを増やし、攻撃の激しいところでは早めにボムを展開して安全に進みつつゲージを回復させる、という進め方が基本となる。

積極的に勲章を回収してストックを増やせ。

ボム自体に攻撃判定は無い。

サイドアタック

レバーを左・右と素早く動かすと左方向へのサイドアタックLV1が、左・右・右と動かすと威力の高いLV2が発動。レバーを振る向きを逆にすると反対方向への攻撃となる。素早く左右に連続で振ることで、左右にLV2の攻撃を連発でき、威力が高いため、中型機などの出現位置を覚えておいて先読みで置いていけるようにしよう。メインショットの威力が低いので生命線ともいえる攻撃だ。

LV2なら攻撃範囲は大幅に広がる。

サイドアタックで積極的に敵を破壊しよう。

メインショット

武器切り換えが無くなり、ショットは1種類のみとなる。パワーアップは5段階で、パワーアップアイテムをゲットすることで成長していく。連射速度は早いが威力が低めなので、敵に密着して攻撃するときは注意しよう。

バックファイアアタック

自機の後部から出ているブーストの炎にも当たり判定がある。しかし、全体的に敵が硬い本作では、『トゥエルブスタッグ』のときのような積極的な利用には向かない。保険程度に考えておこう。

BOSS

1次形態

開始直後、六角形の板が4枚出現し、これらがゆっくりと回転し、高速弾をばらまいてくる。最初は単発だが、長く残していると連射してきて回避が困難になるので、速攻破壊を心掛けよう。六角板をすべて破壊すると、勢いをつけて動きながら4WAYを撃ってくる砲台2個との戦闘に。この動きが非常にいやらしく、弾と弾が交差しているところに入ってしまうとボムを余儀なくされてしまう。なるべく弾幕の外側に出るように動きつつ片方の砲台を速攻で破壊してしまおう。

砲台本体や左側のフレームには当たり判定があるので注意。

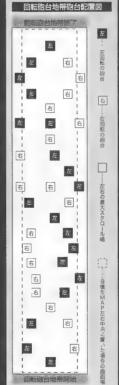
2次形態

本体に当たり判定が発生すると本体中央から2連射のバルカンと、左右フレームがランダムで展開し攻撃を行なってくる。右側のフレームからは、ブラックホール弾が射出。自機の攻撃や敵弾を吸収し膨れ上がり、一定量吸収するか一定時間経つと破裂して弾をばらまく。ブラックホール弾の近くで破裂さえさせなければそれほど厳しい攻撃では無いので、右側のフレームが展開しているときに本体へ積極的にダメージを与えよう。

左側のフレームは1面ボスの攻撃によく似たブーメランを射出してくるが、その弾速と量がケタ違いだ。なるべく画面右端に位置し、上下の動きで回避しよう。その際、中央のバルカン砲台の向きを画面上の方に誘導しておくと避けやすくなる。

中央のバルカン砲台を破壊すると、六角板と左右フレームの複合攻撃へと移行。ここでも1次形態と同様六角板を優先的に破壊するように心掛けよう。

ブーメラン射出時は素直に回避に専念した方が無難。

右側のフレームの攻撃時が本体にダメージを与えるチャンス!

DANGER

5面で最も厳しいのが、回転しながら高速で弾を射出してくる砲台付きブロックが密集しているこの地帯。砲台だけでなくブロック本体も破壊できるが、耐久力が高いため、レーザーなどで砲台のみを破壊して進んでいこう。その際、左右に大きめに動いて先の砲台をなるべく早めに破壊するよう心掛けておけば比較的安全だ。もし破壊しきれずに弾の間を抜けるときは、なるべく反対向きに回転しているブロックの間を抜けよう。なお、無理をしてミスしてしまいパワーアップが無くなるより、早めにボムを使う方が後々の展開はマシだぞ。

ブロック間のスペースが広いところでは、ミサイルをメインに使うのも有効だ。

移動先を早め早めに確認して、厳しいと思ったらボムを使うのも手。

POINT

片方をある程度破壊後に反対側も撃破。

高ランク時は狙い弾。大きく動いて避けろ。

ボス直前で、正面左右から高速弾を発射するザコが一定間隔で4回出現。片方の射出口の正面一番下で待ち構え、まず片方をある程度破壊してから大きく動きつつ反対側の敵を破壊しよう。なお、ランクによって撃ってくる弾のパターンが違う。低ランク時のパターンは欄外参照。

ボス直前のザコ地帯でパワーアップが8個未満のときは2WAY弾を撃ってくる。この2WAY弾はじっとしていれば当たらないので、片方の射出口の正面一番下でじっとして攻撃を連射していればOK。パワーアップがたくさん出るが、無理せず敵の出現が一段落してから取りにいくように。なお、敵の攻撃途中にランクが上がると突然パターンが変わるので気を付けよう。

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX デラックス

全EXステージ、条件公開&大攻略!!

CPU戦において、特定の条件を満たすことで追加されるEXステージ。今月は、EXステージ登場条件を満たすためのアドバイスを中心に、ルート別の難所を解説。EXステージでの注意点にも触れていく。目指せ、ノーコンテニュークリア!!

Text：モミアゲ

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX（デラックス）
■メーカー 発売元 バンプレスト 開発元・販売元 カプコン
■ジャンル チームバトルアクション

EXステージを目指せ！

EXステージ登場条件

CPU戦でEXステージに進む条件は①**階級が大佐以上**、②**3・6・9・10ステージで登場するパイロットのうち、特定のパイロット**（左表参照）**をすべて撃墜する**、この二つだ。

EXステージにはステージ10クリア後に登場する。原作登場パイロットの乗る機体のみで構成され、敵の覚醒ゲージのたまりが極端に早く、複数回の発動は覚悟しなければならない。同時に3機以上の敵機が出現するので、攻撃力の高いジ・オやZガンダムなどを優先して撃墜していこう。

A～Dルート

最もクリアが簡単なルート。A～Dルートの違いはステージの順番と難易度が変化するだけで、基本的には出現条件を満たすように行動していれば、難無くEXステージにたどり着けるだろう。

その中で難易度が高く注意が必要なステージはAルートのステージ6（エゥーゴ側）だ。ここでは「フォウ・ムラサメ」が搭乗するサイコ・ガンダムが出現するのだが、周りのアッシマーが意外な強敵となるステージなので、サイコ・ガンダムよりもアッシマーを優先して撃墜しておいた方が安定してクリアできる。

火力の高いジ・オを最優先で撃破するのは、全EXステージで共通するポイントだ。

Eルート

Eルートはほかのルートとは異なり、中コストの手強い鹵獲機体が多く出現するのが特徴となっている。

特に注意すべきステージは存在しないが、基本的な難度は通常ステージ・EXステージ共に従来のA～Dルートよりも高め。階級を大佐に上げることが難しくなっているので、まだ難度が高くない序盤の1～3ステージのうちに、ニュータイプ評価を取っておきたい。命中率や回避率に気を配ることもさることながら、撃墜数が自機か僚機のどちらかに偏るよう調整して、一方の階級を上げていこう。

難度の低い序盤ステージのうちに、ニュータイプ評価を取っておけば安定する。

Fルート

最も難しくなっているのが、ファーストガンダムを想定したこのルートだ。特にエゥーゴ（地球連邦軍）側ではMAの存在が著しく難度を上げており、初めはティターンズ（ジオン軍）側で慣らしておいた方が無難だろう。

注意すべき強敵はステージ9（エゥーゴ側）の「ララァ・スン」搭乗するエルメス。機動性が高く攻撃が当てづらい上に、「シャア・アズナブル」もかなりの曲者。覚醒タイプ「機動」を使用し、一度の発動で一気に撃墜することが理想だが、火力の高い機体が無いと安定したクリアは難しい。

黒海沿岸森林地帯ステージは序盤の難所。相手はもちろん黒い三連星のドムだ。

撃墜必須なパイロット（機体）

St.	エゥーゴ	ティターンズ
	ルートA	
3	ブラン（アッシマー）	ロベルト（リック・ディアス赤）
6	フォウ（サイコ・ガンダム）	クワトロ（百式）
9	ロザミィ（サイコ・ガンダムMk-Ⅱ）	カミーユ（Zガンダム）
10	シロッコ（ジ・オ）	クワトロ（百式）
	ルートB	
3	ライラ（ガルバルディβ）	ファ（リック・ディアス赤）
6	ジェリド（ガブスレイ）	アポリー（リック・ディアス赤）
9	ヤザン（ハンブラビ）	クワトロ（百式）
10	シロッコ（ジ・オ）	カミーユ（Zガンダム）
	ルートC	
3	カクリコン（マラサイ）	アポリー（リック・ディアス赤）
6	ロザミィ（サイコ・ガンダムMk-Ⅱ）	カツ（ネモ）
9	サラ（ボリノーク・サマーン）	カミーユ（Zガンダム）
10	ハマーン（キュベレイ）	クワトロ（百式）
	ルートD	
3	ロザミア（ギャプラン）	カツ（ガンダムMk-Ⅱ）
6	フォウ（サイコ・ガンダム）	カミーユ（Zガンダム）
9	ロザミィ（サイコ・ガンダムMk-Ⅱ）	クワトロ（百式）
10	ハマーン（キュベレイ）	カミーユ（Zガンダム）
	ルートE	
3	ライラ（ディジェ）	カツ（ギャプラン）
6	ヤザン（スーパーガンダム）	アポリー（バイアラン）
9	フォウ（サイコ・ガンダムMk-Ⅱ）	アムロ（バウンド・ドック灰）
10	シロッコ（Zガンダム）	カミーユ（サイコ・ガンダムMk-Ⅱ）
	ルートF	
3	ランバ・ラル（グフ）	セイラ（ガンダム）
6	ガイア（ドム）	カイ（ガンキャノン）
9	ララァ（エルメス）	アムロ（ガンダム）
10	マ・クベ（ギャン）	アムロ（ガンダム）

陣営	機体名	ステージ	段階	破壊個所	使用不能武器	精密	可変	その他の変更点
エゥーゴ	GMII	地/宇	1	頭部	サブ射撃	−	−	
	※ティターンズも共通	地/宇	2	左腕	サブ射撃	−	−	
	メタス	地/宇	1	左腕	左腕メイン／サブ射撃	−	×	左腕メイン射撃が使用不能、右腕メイン射撃1HITでよろける
		地/宇	2	頭部	左腕メイン／サブ射撃	−	×	
	ネモ	地/宇	1	左腕	−	−	−	シールド有り空中／ブーストダッシュ格闘が使用不能
		地/宇	2	頭部	サブ射撃	−	−	
	リック・ディアス（赤）&（黒）	地/宇	1	左腕+左背部バーニアバインダ	−	−	−	
		地/宇	2	右背部バーニアバインダ	−	−	−	
	ディジェ	地/宇	1	右肩の盾パーツ	−	−	−	
		地/宇	2	放熱フィン×2（左右両方）	−	−	−	
	ガンダムMk-II ※ティターンズも共通	地/宇	1	左腕	−	−	−	リロードが不能に、空中／ブーストダッシュ格闘→ジャンプ格闘、銃持ちステップ特殊→ステップ格闘、ジャンプ特殊格闘→ジャンプ格闘に
		地/宇	2	頭部	サブ射撃	−	−	
	スーパーガンダム	地/宇	1	左腕+左側ミサイル発射口	左側サブ射撃	−	×	サブ射撃×2→×1に
		地/宇	2	右側ミサイル発射口	サブ射撃	−	×	
	百式	地上	1	左腕	−	−	−	→特殊格闘（剣相殺）→通常格闘に
		地上	2	スタビライザー×2	−	−	−	
		宇宙	1	右足	−	−	−	空中／ブーストダッシュ格闘→上昇中格闘に
		宇宙	2	左腕	−	−	−	特殊格闘（剣相殺）→通常格闘に
	Zガンダム（ビームライフル）	地/宇	1	右背部の羽	−	−	×	
		地/宇	2	頭部	サブ射撃	−	×	
	Zガンダム（ハイメガランチャー）	地/宇	1	右背部の羽	−	○	×	
		地/宇	2	頭部	−	×	×	
ティターンズ	連ハイザック（マシンガン）	地	1	左腕	−	−	−	着地格闘／リバーサル格闘→ステップ格闘に
	※連邦軍仕様	地	2	頭部	−	−	−	
		宇	1	右足	−	−	−	
		宇	2	頭部	−	−	−	
	連ハイザック（ビームライフル）	地	1	左腕	−	−	−	
	※連邦軍仕様	地	2	頭部	−	−	−	
		宇	1	右足	−	−	−	
		宇	2	頭部	−	−	−	
	ハイザック（マシンガン）	地	1	左腕	−	−	−	着地格闘／リバーサル格闘→ステップ格闘に
		地	2	頭部	−	−	−	
		宇	1	右足	−	−	−	
		宇	2	頭部	−	−	−	
	ハイザック（ビームライフル）	地	1	左腕	−	−	−	
		地	2	頭部	−	−	−	
		宇	1	右足	−	−	−	
		宇	2	頭部	−	−	−	
	ハイザックカスタム	地	1	左腕	−	○	−	着地格闘／リバーサル格闘→ステップ格闘に
		地	2	頭部	−	×	−	
		宇	1	右足	−	○	−	
		宇	2	頭部	−	×	−	
	ガルバルディβ	地	1	頭部	−	−	−	
		地	2	左腕	サブ射撃	−	−	シールド破壊
		宇	1	頭部	−	−	−	
		宇	2	左足	−	−	−	シールド破壊
	バーザム	地/宇	1	頭部	サブ射撃	−	−	
		地/宇	2	右腕	メイン/サブ射撃	−	−	特殊格闘→通常格闘
	マラサイ	地	1	右肩シールド	−	−	−	
		地	2	左腕	−	−	−	ジャンプ格闘は空中ダッシュ格闘に、その他すべての格闘→ステップ格闘1段目に、抜刀も不能
		宇	1	右肩シールド	−	−	−	
		宇	2	左腕	−	−	−	上昇中格闘とブーストダッシュ格闘以外はすべてステップ格闘1段目に、抜刀も不能
	ボリノーク・サマーン	地	1	左腕	左肩サブ射撃	−	−	通常格闘／ステップ格闘→通常格闘3段目のみに、ジャンプ格闘→空中ダッシュ格闘に
		地	2	頭部	左肩サブ射撃	−	−	
		宇	1	左腕	左肩サブ射撃	−	−	通常格闘／ステップ格闘→通常格闘3段目のみに、上昇中格闘→ブーストダッシュ格闘に
		宇	2	頭部	左肩サブ射撃	−	−	
	バイアラン	地/宇	1	左腕	左腕メイン射撃	−	−	
		地/宇	2	頭部	左腕メイン射撃	−	−	
	アッシマー	地	1	右肩パーツ+右胸パーツ	−	−	×	
		地	2	左腕	−	−	×	空中ダッシュ格闘→ジャンプ格闘、通常格闘→ステップ格闘、サブ射撃格闘→右腕のみのサブ射撃格闘に
	ギャプラン	地	1	右腕シールド	右腕メイン射撃	−	×	
		地	2	右腕	右腕メイン射撃	−	×	ジャンプ中の格闘→ジャンプ格闘（新モーション）に、地上の格闘→すべて通常格闘1段目のみに
		宇	1	右腕シールド	右腕メイン／右腕サブ射撃	−	×	
		宇	2	右腕	右腕メイン／右腕サブ射撃	−	×	上昇中／ブーストダッシュ格闘→オリジナルの格闘（1HIT）、それ以外の格闘→すべて通常格闘1段目、サブ射撃×2→×1になり1HITでダウン
	メッサーラ	地/宇	1	左腕	−	○	×	
		地/宇	2	右ブースターユニット	右メイン射撃	×	×	メイン射撃×2→×1に
	ハンブラビ（ビームガン）	地	1	左腕+左背部の羽	左腕メイン射撃	−	×	
		地	2	右背部の羽+背部ビーム砲	左腕メイン／サブ射撃	−	×	
		宇	1	左腕+左背部の羽	左腕メイン射撃	−	×	上昇中格闘→ブーストダッシュ格闘に
		宇	2	右背部の羽+背部ビーム砲	左腕メイン／サブ射撃	−	×	
	ハンブラビ（海ヘビ）	地/宇	1	右背部の羽	−	−	×	
		地/宇	2	左背部の羽+背部ビーム砲	サブ射撃	−	×	
	パラス・アテネ（拡散ビーム砲）	地/宇	1	左腕	左肩拡散ビーム砲	○	−	
		地/宇	2	頭部	左肩拡散ビーム砲	×	−	
	パラス・アテネ（シールドミサイル）	地	1	左腕	シールドミサイル	○	−	シールドが破壊され、特殊格闘→通常格闘に
		地	2	頭部	シールドミサイル	×	−	
		宇	1	左腕	シールドミサイル	○	−	シールドが破壊され、特殊格闘→ステップ格闘に
		宇	2	頭部	シールドミサイル	×	−	
	パラス・アテネ（大型ミサイル）	地/宇	1	左腕	−	○	−	
		地/宇	2	頭部	−	×	−	
	ガブスレイ	地	1	左腕	−	−	×	通常格闘3段目の二刀流が右腕のみに、地上特殊格闘→通常格闘に
		地	2	頭部	−	−	×	
		宇	1	右足パーツ	−	−	×	上昇中特殊格闘→上昇中格闘に
		宇	2	左腕	−	−	×	通常格闘3段目の二刀流が右腕のみに、特殊格闘→通常格闘に
	サイコ・ガンダム	地	1	変化なし	−	−	○	
		地	2	変化なし	−	−	○	
	バウンド・ドック（黒）&（灰）	地	1	左腕シールド	サブ射撃	−	×	中間形態への変形不能に
		地	2	頭部	サブ射撃	−	×	
	ジ・オ	地	1	頭部	−	−	−	
		地	2	右腕	メイン射撃	−	−	
	サイコ・ガンダムMk-II	地/宇	1	変化なし	−	−	○	
		地/宇	2	変化なし	−	−	○	

※精密＝精密射撃の略。
サーチボタン押しっぱなしで移行する射撃の名称。

システム解析

「復活」後の制約

2度目の復活

「復活」は同じ機体で2回まで発動可能で、1回目と2回目とで破損部分が基本的に異なる。実戦では2回目の「復活」を発動させるのは珍しいが、「復活」を使用する場合は2回目までの破損による性能変化を把握しておかないと、いざというときに対応できない。逆に2回目の「復活」時、著しく性能が低下する機体が敵機に居る場合は、意図的に狙ってみるのも面白いだろう。

1回目でリロード不能になり、性能が落ちるガンダムMk-II。

2回目はサブ射撃まで奪われ、存在意義を疑われるレベルに。

ステージによる変化

機体によっては破損部位が「地上&重力のある宇宙ステージ」と「宙域ステージ」とで異なっている。当然、それによる性能の変化にも違いがあるが、全体的な傾向としては空中ダッシュ格闘が空中格闘に、ブーストダッシュ格闘が上昇格闘になるくらいで、大きな変化は見受けられない。ただし、百式のように性能変化が大きい機体程度は、頭に入れておいた方がいいだろう。

旧機体について

表では割愛させていただいたが、旧機体にも2回目の復活は存在する。旧機体はサブ射撃が使用できなくなるものがほとんどで、機体性能が大きく低下する機体が少ないのが特徴。ただし、シールド&射撃が封印されるギャン、両手が破損してメイン武装が使えなくなるズゴック、シャア専用ズゴック、ジオングなどは、「復活」に不向きな数少ない旧機体といえる。

2度の「復活」を経たガンダムは、あの名シーンを思い起こさせる姿に！

「復活」との脅威の相性　サイコ・ガンダムとサイコ・ガンダムMk-IIは、その耐久値と防御力の高さにより、実戦レベルで2回目の復活が狙える数少ない機体。しかも両機体共に1回

チーム戦攻略

最強チームを探る！

今月は、店舗大会で抜群の安定度を誇るガブスレイ&ギャプランを筆頭に、爆発力に定評のあるジ・オ&ゴック、シャア専用ゲルググ&ギャプランの戦術を解説しよう。大会で猛威を振るう、この3チームの狙いを把握せよ！

ガブスレイ&ギャプラン

強さの理由

現状では最強候補ナンバー1の組み合わせ。不利になる相手が少なく、チームとしての総合力が高いレベルで安定しているのがその理由だ。

機動性に優れ、スキの小さいサブ射撃や数多くの着地タイミングずらし、着地キャンセルを持つガブスレイ。火力と誘導性に優れ、ダウンを奪える強力な変形射撃による不意打ちを基本スタイルとするギャプラン。さらに各々が1対1の状況でも高い戦闘力を持つなど、死角が見当たらないのが人気の秘密だろう。

団体戦の店舗大会では、必ずといっていいほど含まれている。

苦手が少ない分、先方として選ばれることが多い組み合わせだ。

注意を引き付けろ！

ガブスレイの役割は前衛。空中からの攻めを主軸に、至近距離での射撃というプレッシャーを与え、敵機の注意を引くことになる。敵機と敵機の間を行き交うように立ち回り、あわよくば敵機同士の距離を引き離していくのが理想の展開だ。

1対1での強さは高コスト機に迫るほど優秀なため、高コスト+低コストという組み合わせでうまく低コスト側を孤立させれば、即座に撃破することも可能。序盤は片方の機体に固執せず、常に両方の敵機と戦うように意識し、敵機が孤立した瞬間を逃さないように畳み掛けたい。

しかし、高コスト機やシャア専用ゲルググなど、1対1の性能が飛び抜けた機体に挑んでも、ガブスレイの性能を発揮できない。そんな場合、ギャプランにそれらの足止めを担当してもらうのが有効だ。

チームの主導権を握るのはガブスレイ。素早い状況判断で攻め時を見分けよう。

僚機の狙いを理解せよ

ギャプランは、中距離からの変形射撃による着地攻めや奇襲が主な狙いとなる。ガブスレイとのダブルサーチを意識して立ち回り、ガブスレイ側が攻めに転じたときに射撃による連携を取るか、もう1機の足止めを素早く行なえるように、僚機の動向には細心の注意を払おう。

弾切れが最大の敵なので、残弾数には常に気を配りつつ、けん制射撃を控えめに使っていく。ダウンを奪った場合には素早くサーチを切り替え、両機体が共に可変機であることを利用して、2対1の状況を最大限に活用していこう。

変形射撃による奇襲こそ、最大にして最強の攻撃手段。

変形射撃の命中率の高さがギャプラン使いの強さを決定付ける。

警戒すべき相手

ほとんどの機体に対して不利ではないガブスレイ&ギャプランだが、警戒すべき機体としてジ・オが挙げられる。

ガブスレイが低コスト側に張り付いても、ダウンしないというジ・オの特性から、ギャプランによる足止めをあまり期待できないのだ。かといってジ・オを無視することはあまりにもリスキー。となるとジ・オを優先して狙うことになるのだが、そうなると僚機にべったり張り付いて戦うことが多く、うかつに接近できない。また、リロード速度や弾数に恵まれていないため、遠距離射撃を繰り返すわけにもいかない……など、突破口が見出しにくく、非常にやりにくい相手なのだ。

ジ・オに立ち向かうためには、ガブスレイが1対1で同等に立ち回れるかどうかが、勝負の分かれ目になる。迎撃とけん制を中心にジ・オへ張り付き、ギャプランがジ・オとその僚機に対して変形射撃からダメージを与える、という戦術が有効だ。

ただし、1度のミスで受けるダメージが大きいため、ガブスレイ側にはかなりの集中力が要求される。

ガブスレイが仕事をこなせさえすれば、意外にあっさり倒せることもある。

対ガブスレイ&ギャプラン

ガブスレイ&ギャプランを相手にした場合は、前衛のガブスレイばかりに気を取られていると相手の思うつぼだ。こまめにサーチを切り替えて、ギャプランの変形射撃を抑制していくことが重要。ギャプランの変形射撃を押さえ込みつつ、ガブスレイにダメージを与えていくのが理想になる。

ガブスレイにある程度のダメージを与えれば前衛・後衛が入れ替わるはずなので、無理にガブスレイを狙わず、前衛に出たギャプランを一気に畳み掛けよう。敵チームのチームの主導権を握るのはガブスレイだが、ギャプランに仕事をさせないように立ち回ることが効果的な攻略法になる。

そのまま撃墜するのが理想的なパターンといえるだろう。

前衛のガブスレイにダメージを与えて……、

奇襲のタイミングがつかめないことがギャプランのストレスに。

ジ・オ&ゴッグ

天敵・キュベレイの存在

ほとんどの組み合わせに対し、大きく有利な強力チーム。店舗大会団体戦などでも大将として置かれている場合が多く、爆発力においては他の追随を許さない。

ただし、キュベレイや非ダウン属性を持つ機体を極端に苦手としているため、総合能力でガブスレイ&ギャプランにやや劣る組み合わせ、という評価になっている。特に、キュベレイに対抗する有効な戦術が無いため、かなりの苦戦を強いられてしまうのがネックなのだ。

キュベレイの使用率が低いため、大会ではジ・オ最強と評する人も。

ジ・オ以上にゴッグの立ち回りが勝敗を分けることになる。

ゴッグの指示に従う

ジ・オの役割はその存在でプレッシャーをかけることと、ダメージを与えること。徹底マークされることが多いため、攻撃のきっかけはゴッグに作ってもらう必要がある。序盤は敵機に接近することだけを考えて、攻撃にはゴッグの行動を待ってから転じよう。また、覚醒はかなり安定して2回発動できるため、1回目はたまったら即座に使うように心掛けたい。

ごり押しも重要！

序盤から前衛に出て、ジ・オが一気に斬り掛かれる間合いまで接近するのを待つ。その後はゴッグが先行し、ジ・オとの同時攻撃を狙っていく。

ただし、機動力が低くて一気には接近できないため、リスクを恐れていては中距離からチクチクとけん制をくらうばかり。ジ・オが近場に居るのなら、被弾覚悟で混戦に持ち込むのも重要な役割の一つとして理解しておこう。

ギャプラン&シャア専用ゲルググ

1対1を狙う

チームとしての総合能力は、ガブスレイ&ギャプランとほぼ同格。しかし、シャア専用ゲルググの耐久値や戦術の面で安定性が低く、そうそう連勝できないことからやや評価が下がる。しかし、大会のような、連勝補整の掛からない一発勝負では、その機体性能を十分に発揮することができる。シャア専用ゲルググは、プレイヤーの実力次第では1対1でジ・オやZガンダムすら押し切れる性能を持つ。この機体がどこまで活躍するかにかかっているといえる。

ガブ&ギャブの安定性を下げ、爆発力を高めたようなチームだ。

プレイヤーの腕前が影響され過ぎるのが安定感に欠けるゆえん。

足止めが仕事

シャア専用ゲルググに1対1の状況を作らせるのが狙い。これはギャプランも1対1になることを意味するが、無理に攻撃を仕掛ける必要は無く、僚機が攻撃されないように足止めをするだけでOKだ。

敵機が近場でダウンしたなら、起き攻めに持ち込むのも有効。片方の敵機をできるだけ長く拘束するように立ち回ることで、シャア専用ゲルググの持ち味を発揮できる。

爆発力に賭ける！

1対1においては高コスト機をも凌駕する性能を誇るが、パイロットに依存しやすい機体なので、腕に自信があるプレイヤー向きの機体。役割は単純で、1対1の状況では確実に敵機を撃墜する、ということ。序盤は前衛で回避を優先し、ギャプランの変形射撃などの援護を待つ。うまく敵機がダウンしたり、敵機同士の距離が開いたりしたら、一方に的を絞ろう。

新たなる戦場へ□□□□□□

ゾイドインフィニティ
■メーカー：タイトー
■ジャンル：対戦アクション
■操作方法：レバー×2＋ボタン×4
■発 売 日：2004年6月(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246

待望のサントラの発売が決定！

「ZOIDSINFINITY -ARCADE SOUND TRACKS- THE BOY」
株式会社タイトー ZUNTATA RECORDS
ZTTL-0061
12/22(水)発売予定 ¥2,100(tax in)

※サントラプレゼントは次号にて！

記事内の略称に関して：ハイパーブレーキ→HB、スロット1(右トリガー)→RW①、スロット2(左トリガー)→LW①、スロット3(両トリガー)→CW、スロット4(切り替え後右トリガー)RW②、スロット5(切り替え後左トリガー)→LW② ※RW、LWに一種類しか武装を装備していない場合は、それぞれ「RW」、「LW」と記述しています。

今回は、最後の機体解説となるLZフェニックスの紹介と、先日のバージョンアップの詳細、そしてバージョンアップによって大きく戦法を変更させる必要が出てきた機体をピックアップして紹介。バージョンアップに置いていかれないよう、変更点はしっかり確認しておこう。

Text：三茶ゾイダーズ

機体解説 LZフェニックス

唯一「飛行」という特種行動が行なえるゾイド、LZフェニックス。その飛行をうまく使いこなし、トリッキーに動き回ろう。

RW：フェニックスレイ

けん制に、削りにと大活躍のRW。ほかの武装が実弾兵器のため、ENゲージの割り振りをあまり考えずにガンガン使っていける。

エナジーライガーのRWとよく似たバルカンを2連射する武装。リロード・弾速が非常に速く、ENゲージ消費量も少ない……と、非常に使い勝手がいい武装だ。

LZフェニックスはENゲージを利用する武装がこれのみなので、ゲージ管理がかなり楽。積極的にばら撒いてけん制や遠距離でのダメージ源に使っていこう。

CW：フェニックスキャノン

誘導性能はそれほど高くないが、弾速が速いため、使い勝手は非常にいい。飛行からの空爆にも使っていけるぞ。

LZフェニックスのメインのダメージ源となる実弾兵器。弾速・威力ともに優れていて衝撃値も高いが、リロードが非常に遅い。そのリロード時間がネックとなってやみくもに撃ってしまい、いざ撃ちたいときにリロード中になってしまうこともしばしば。

そのため、確実にヒットさせられる状況を見極めて大切に使っていこう。

LW：AZ208mm2連装ショックカノン

主にけん制として使っていきたいLW。とはいえ、CWはリロード時間が長いので、CWリロード中の代替武器としても使える。

乗り換え直後はスロット2には何も装備されていないが、LZフェニックスが装備できるのはコレだけなので、実質固定武装といっても差し支えないだろう。

性能はほかの機体のものと同じで、けん制や相手の硬直を狙うのに適している。LZフェニックスの場合はメインのダメージ源としてはCWが使えるので、けん制に使おう。

基本性能

ゲージ効率、防御力とも平均的なLZフェニックス。武装も突出して使い勝手のいい物がそろっているわけではないが、どれも平均よりは高い性能を誇っているため、比較的安定した立ち回りを行なうことができる。また、ダッシュ速度が速いため、ライトニングサイクスなどのように、受け身の戦いをメインに考えて動くのがいいだろう。

近接は発動後のスキが通常・ステップ近接ともに大きく、こちらも積極的に仕掛けていくというのは少し厳しい。ただ、威力が総じて高く、また投げの発動も速いので、一発逆転を狙うならば近接戦を仕掛けてみるのもアリだ。

飛行をうまく使いこなせ！

基本的な戦法はエナジーライガーと同じく、遠距離時はステップを多用しつつRWでけん制、中～近距離で相手のスキにCWを狙っていくという形になる。しかし、近付かれたときの対応策が少なく、近接性能も突出して優れているわけではないので、近接が苦手ならば、飛行をうまく使って距離を取って仕切り直しを図っていこう。

どうしても近接で対応せざるを得ないときは、まず相手の出方をうかがい、近接ガード後左近接などで迎撃していく方がいい。もしくは、ガード後即ジャンプし、飛行で相手の攻撃タイミングをずらしてやると楽に距離を取れるぞ。

特殊行動 飛行

前ジャンプ中にブーストボタンを押しっ放しにすると、ダッシュ時と同程度のENゲージを消費しながら滑空する「飛行」が行なえる。飛行中はレバーを左右に倒すことで旋回が行なえ、また攻撃も通常時と同様に出すことができる。こまめに滑空して相手の射線をずらしたり、空中から各種攻撃で空爆するのがおもな使い方。

飛行中は当然だがガードは行なえない。飛行から攻撃を行なう際は相手をきちんと確認しておこう。

はみ出しZOIDS LZフェニックスは、ダッシュせずに前方向のジャンプを連続で行なうと、2回目以降のジャンプスピードがダッシュ時と同じくらいになる。飛行を多用するとENゲージが不足しがちになるので、ENゲージを消費せずに素早く移動できるこの技は地味だが意外と重要。覚えておこう。

ランキング変動に影響はあるかな？

バージョンアップ変更点詳細解説

先日、パラメータのバージョンアップが行なわれ、武器・機体性能ともに調整が加えられた。その全変更点の説明と注目武器の解説を行なっていこう

武装の変更点

全体的に使える武器が弱体化した傾向にあり、代替武器を選択する必要性が出てきた。

デュアルスナイパーライフル

変更点だけ見ると弱体化が目立つが、リロード時間が大幅に減少し積極的に使えるようになった。

特に有効な射撃武器があまりそろっていないライガーゼロなどに装備することで、射撃でのプレッシャーを掛けられるようになったぞ。

非力なゾイドの貴重な射撃でのダメージ源として有効度がアップした。

8連装ミサイルポッド

装備できる機体はとりあえず装備しておけば安定だった当武器だが、弾数が減少してラウンド中撃ちっ放しでは途中で弾切れしてしまう。とはいえ優秀な武装であることに違いは無いので、少し使用率を控えていけば問題無く効果を発揮してくれる。

弾数の減少で気軽に連射できなくなってしまったが、使えることに変わりは無い。

バルカンポッド

多少リロード時間が長くなってしまったものの、総弾数が増えたため、ラウンド中盤で弾切れになってしまう状況は少なくなった。

これまで同様に常時トリガーを引きっ放しにしてばら撒き続けても問題無いので、積極的に使っていこう。

リロード時間は長くなったが、逆に使い勝手が増したともいえるバルカンポッド。

2連装パルスレーザーガン

これまで万能だった当武器だが大幅に弱体化。常に撃ち続けて動き回る戦法は取れなくなってしまった。とはいえ、リロード速度に対する威力は相変わらず高めなので、全く使えなくなったわけではない。撃ちどころを考えて使っていくようにしよう。

武装の変更点

武器名	変更内容
AZ185mmビームキャノン	リロード時間の減少 EN消費の減少 誘導性能の向上
プラズマディスチャージャー	リロード時間の増加 弾数の減少
2連装マルチディスチャージャー	リロード時間の増加
ビームガトリングユニット（レーザータイプ）	弾速度の低下 消費ENの増加
バルカンポッド	リロード時間の増加 弾数の増加
ウエポンパックB	リロード時間の増加
10連装自己誘導ロケットランチャー	ダメージ量の減少 弾数の減少
対ゾイド6連装ミサイルランチャー	弾数の減少
2連装パルスレーザーガン	リロード時間の増加 EN消費量の増加 弾速度の低下 誘導性能の低下 ダメージ量の減少
70mm2連装ヘビーマシンガン	リロード時間の増加 弾数の減少
8連装ミサイルポッド（全タイプ）	弾数の減少
ハイブリットキャノン	リロード時間の減少
ツインレーザーキャノン	リロード時間の減少 衝撃力の増加
AZ3連装グレネードランチャー	衝撃力の増加
デュアルスナイパーライフル	リロード時間の減少 弾数の増加 弾速度の低下 衝撃力の減少 誘導性能の低下
ビームキャノン	リロード時間の減少 消費ENの減少 誘導性能の低下
AZ30mm徹甲レーザーバルカン	EN消費の減少 ダメージ量の減少 弾速度の低下 衝撃力の減少
ウネンライフル	未ロックオン時における弾道の修正

特殊攻撃の変更点

特殊攻撃名	変更内容
ブレードアタック（ブレードアタックを所持している全ゾイドが対象）	ブレード展開中の消費ENを増加
ゾイドコアキャノン	ダメージの増加

機体性能の変更点

ゾイド	変更内容
アイアンコング	左右のロックオン範囲の減少
アイアンコングPK	左右のロックオン範囲の減少
ゴジュラス・ジ・オーガ	ブースト使用時のEN消費量の増加 通常時のEN回復量を減少

特種攻撃の変更点

猛威を振るっていたブレードアタックが弱体化。使いどころを考える必要があるぞ。

これまで猛威を振るっていたブレードアタックのゲージ消費が大幅に上がり、ブレードを展開した状態でほとんどダッシュができなくなった。そのため、敵とのすれ違いざまにブレードを展開し、発動した瞬間を引っ掛ける形で使うしか無い。特に通常ダッシュ時のゲージ効率の悪いLZシュナイダーは、発動直後にHBでキャンセルしないとシステムダウンしてしまう。

発動の瞬間に半分近くENゲージが消費するようになってしまった。

ゾイドコアキャノンは、威力が大幅アップ。ヒットすればほぼ一撃で相手を撃破できるほどの破壊力を持つようになった。とはいえ発動のスキは相変わらずなので、魅せ技であることに変わりは無い。

機体性能の変更点

手に負えなかった機体の弱体化で、これまで苦戦を強いられてきた機体に光明は見えた？

アイアンコング・アイアンコングPKは左右ロックオン範囲が狭まり、正面から左右45度程度の幅しかロックできなくなった。これまで画面から切れるくらいの範囲までロックできていたことから考えると大幅な減少だ。ロックしたことを意識して攻撃を撃つようにしていこう。

この位置ですでにロックオンが外れてしまうようになった。

最強ゾイドとの呼び声が高いゴジュラス・ジ・オーガは、ENゲージ効率が大幅に悪化。ダッシュ速度の速い機体を追い掛けるのがかなり厳しくなった。しかし、攻撃力は相変わらずなので、対重量級ゾイドには相変わらず有利に戦うことができる。

はみ出しZOIDS

ブレードアタック注釈：ブレードアタックのゲージ消費量の調整はブレードアタックが使える全機体に一律に加えられている。しかし、もともとのゲージ効率が機体ごとに違うため、LZイクスやLZシュナイダーは大幅に弱体化したように感じてしまうことだろう。

君の機体はどう変化した?

新バージョンでの戦術考察

今回のバージョンアップで影響が出ている機体は数多い。ここでは戦術や武装の変更が必要な機体の一部を、ワンポイントアドバイスとともに紹介するぞ。

ゴジュラス・ジ・オーガ

RZ-001S

近接間合いの減少という変更点があるため、射撃の暴発には十分に注意しよう。

攻めあるのみ

近接間合いが減少した感じがあり、近距離時は機体を少し横に動かすだけでロックがすぐに外れてしまう。これを避けて、近接に行かず距離を離すのは得策ではない。むしろ近接間合いでわざとロックを外れることを利用しよう。

勘のいい読者ならお気付きかと思うが、近接間合いでロックを外せるということは、近接間合いで、強力なCWの「ロングレンジバスターキャノン」が撃てるということだ。今までは、ダッシュからCWを当てるパターンが多く相手に読まれやすかったが、バージョンアップにより、近接間合いでは「近接攻撃」、「投げ」、「ロック外しての射撃」の三択を迫れるようになった。

CWだけではなく、近接技術も鍛え、近距離で相手にプレッシャーを与え続けていくことが上級者への道のりだ。

この間合いでもCWを撃てる。相手が投げにきたときや、ガードで固まっているときがチャンスだ。

ライガーゼロ

RZ-041

機体の変更点は無いものの、武装によっては大化けする可能性も……。

変更された武装を使おう

バージョンアップにより変更された武装の中で、注目したいものが二つある。CWの「AZ30㎜徹甲レーザーバルカン」と「デュアルスナイパーライフル」だ。前者は連射性が非常に高いので重宝する。しかし、威力と衝撃値は期待できないため、RWは衝撃値の高い「小型スプレッドボマー」を装備するといいだろう。

後者は威力と追尾性能が落ちた感じがあるものの、リロード時間が短縮された。「対ゾイド3連衝撃砲」のような、弾数が多く衝撃値の高い武装と組み合わせて使おう。

バルカンでけん制し続けることが重要。けん制を嫌がって近付いてきた相手には迷わず近接だ！

弾速が速く、相手の硬直を狙いやすい。RWとセットで当てて、ダウンを奪っていこう。

ケーニッヒウルフ

RZ-053

弱体化した武装もあれば、強化されたものもある。いろいろと試してみよう。

手数は減るが……

「ビームガトリングユニット」、「プラズマディスチャージャー」の弱体化により、装備と戦い方を変える必要がある。

まず、オススメのCWは、「デュアルスナイパーライフル」。ケーニッヒウルフはエネルギーの消耗が激しいので、実弾兵器が強化されるのは非常にありがたい。ダッシュを多用しつつ、これをばら撒きながらRWを当てるチャンスを待つ、といった戦い方が有効だぞ。ただし、リロード時間が短くなった分、撃ち過ぎには注意。すぐに弾切れになってしまう。弾切れが嫌なら、強化された「AZ30㎜徹甲レーザーバルカン」を付けよう。

「プラズマディスチャージャー」は、弱体化したとはいえ、十分使用に耐えうる能力を持っている。気軽にばら撒かず、使いどころを見極めて使っていこう。

写真のように、時間が余ってるけど弾が無い、という事態にならないように気を付けよう。

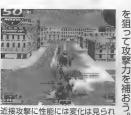
ロードゲイル

BZ-011

バージョンアップにより以前に比べかなり厳しい戦いを強いられるぞ。

近距離戦重視

装備できる武装のほとんどが弱体化してしまったため、機体そのものが弱体化したといえる。特に、RWの「2連装パルスレーザーライフル」と、「ビームガトリングユニット」の弱体化が痛い。これは、RWを「エクス2連キャノン」を装備して攻撃時のエネルギーの消耗を抑えることで、機動力および回避力を上げ、近接攻撃を重視していこう。この場合、攻撃力が低下してしまうので、CWに「ハイデンシティビームキャノン」を装備しよう。これで相手の硬直を狙って攻撃力を補おう。

使いやすくなった「エクス2連キャノン」。新バージョンではこれをうまく使っていこう。

近接攻撃に性能には変化は見られない。以前のように、うまくまとわりついて当てていこう。

ZOIDS

ケーニッヒウルフ補足：RWはやはり5連装ミサイルポッドがベスト。これでダウンを奪ったら、リロード直後にもう一度撃てば追い打ちで決まる。チャンスを逃すな！

ライガーゼロ、ゴジュラス補足：この2機体に限ったことではないが、バルカン系、マシンガン系の武器を装備できる機体は全体的に射角が広くなった感がある。試してみるといいだろう。

新たなライバル出現にビックリ？
ストーリーモードも大詰めの3周目だ！

Text：ずるずる㊥

ストーリーモードの攻略も大詰め！最終周となる3周目の攻略に突入だ。その3周目だが、バトルがハードになるだけでなく、新たなライバルも出現するなど油断はできない展開となっている。今回はそんな3周目の前半、初級と中級を攻略していく！

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア
■発 売 日：2004年7月上旬（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

3周目のバトルエリアはロングモードに!!

3周目のバトルは、それまでと比べて大きく変化するポイントがある。それはバトルエリアが広くなるということ。部分的だったのが、1周まるまる使うことになるのだ。

エリアが拡大されたことで2周目より簡単になったキャラも居る。しかし難しくなっているライバルがほとんどなので、初対戦時は慎重に。

3周目のチューニングはすべて北見が手がける

パワー重視でチューニングを進めると、2周目を終えたときには700馬力を超えているはず。そして3周目に入ると、チューニングはすべて北見によって行なわれるのだ。

『湾岸ミッドナイト』に登場するチューナーは数あれど、究極の速さを追求するとなるとやはりこの男。ということで3周目は北見のチューンに。

あのアザーカーが?! 3周目でも新キャラが登場する!!

ストーリーモードには欠かせない（?）アザーカー。そのアザーカーは3種類存在する。小型車のセダン、ワンボックス、そしてトラック。その中のセダンに乗って、こいつらがライバルとして登場するぞ！

2周目に入って初級でアキオがガッちゃんに、レイナがマコトに変更されるという展開があった。じゃあ3周目でもだれか新しいライバルが登場するのか？と期待してストーリーモードを進めていくと……出ました！中級の第10話で新キャラが！

ここで登場するのは、ナムコの名作『パックマン』の敵キャラ3匹。なんと黄色のアザーカーで現れるのだ。奴ら速えぞ～っ！

初級

3周目の初級は、まずロングモードのバトルに慣れることから。キャラによってはバトルの展開が変わるので、勝負どころをしっかり確認しよう。有利に、そして確実に勝てる展開にしていこう！

第1話 VS ガッちゃん

バトルの要所はやはり後半。障害物が連続するので、その手前のA地点の切り返し部分で前に出られないように。そしてB地点の橋脚！ ここでの接触は負けに直結するので要注意。最後の難所はC地点。無難に走っていれば大きくリードしているはずなので、慎重に走るように。

右に切り返し、下ると橋脚。 あまりハンドルを切るとグリップを失って壁に接触するので、カウンターは最小限に！

第2話 VS コウちゃん

テクニカルコーナーが連続するC1が舞台なので、どこも気を抜けないが、基本的にバトルの要所は後半になる。まずはA地点の切り返し。こことB地点の急カーブで接触して離されないように。そしてC地点の切り返し部分でインを開けずに走り、抜かれないようにしよう。

切り返しが連続するC地点は、ラインが甘くなってインを開けるというミスをしがち。これを抑え切ること！

3周目になるとバトルエリアが拡大する。2周目までは無かったバトルエリアも走ることになり、展開が変化するぞ。

ポイントになるのはやはり後半だ。まずA地点の橋脚で接触に注意して離されないように。そこを無事に越えたらB地点の右への急カーブで速度の落ち過ぎに注意して壁ターンをしていこう。最後のC地点の切り返し部分は、インを確実にキープして、オキを抑え込むのだ。

B地点では、あまり粘ってから壁に当たると速度が落ちるので要注意！

箱崎JCTのあとのC地点付近は、ラインを重視しないと抜かれる恐れあり！

高速走行で怖いのは接触！　その注意が必要なのがA地点で出現するトラックだ。ここはラインに注意すれば大丈夫。B地点の左への急カーブの進入直前にもアザーカーが出てくるのを覚えておこう。

最後のC地点の直線は、パワー重視にしていればかなり楽に走れるはず。差を付けることは簡単だが、決して油断はしないように！

台場出口に向かうラインを走っているとトラックが。接触に注意して壁とトラックの間を抜けよう。

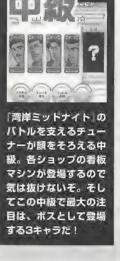
3周目の第5話、初級のボスは2周目で登場した森下マコトだ！　ボスクラスのライバルとのバトルは、2周目までも普通より長い距離を走った。通常のライバルとのバトルの距離が伸びた3周目では、ボスクラスでの走行距離も当然長くなっている。というか、長くしないとボスの方が短い展開になってしまうからね。

長くなって変わるのは、バトル後半のテクニカルエリアで、ほんの小さいミスも許されなくなったことだろう。その辺りをしっかり頭に入れて走るようにしよう。スタートしてすぐ高速ステージとなる湾岸線は、気を楽にして走るようにし、後半で使う集中力を温存しておこう。まずは急カーブが連続するA地点では、できればブロックしてマコトを前に出させないように！　B地点は、ブロックして走り、後半へ少しでも有利な状態にしておきたい。C地点では切り返しで抜かれないようにしよう。D地点の橋脚での接触は命取りになりかねないので、細心の注意を払って切り返して抜けていくこと。最後のE地点は切り返しでインを死守して、絶対に抜かせないように。

大井JCTの2つめのきつい右。壁ターンするとインが開くので、ここはアクセルをゆるめてイン側を走ろう。

D地点は橋脚への接触が怖い。その手前の切り返し部分では、前に出られないようにイン側を走り展開を有利にしていくこと！

E地点まで前を走ってきてもここで前に出られたら意味は無い。すべてのインを突き切って絶対に抜かせないこと！

2周目では、ゴールの手前部分がテクニカルコースだったために手こずったライバルの山本。バトルエリアはC1なので、テクニックが必要だということは変わらないが、ゴールの位置が手前になったことで後半のバトルの展開が楽になった。といっても後半には、あの橋脚部分もあるし、江戸橋JCTの急カーブもある。最後にはアザーカーが気になる連続コーナーもあるので、決して油断はできない。その気になるA地点の橋脚だが、ここはきつくハンドルを切らないこと、そして早めに切り返すこと、最後に滑らせずに狭いトンネルに入り、接触を抑えよう。B地点の左急カーブは、滑らせ過ぎて速度を落とした状態で壁ターンに入らないこと。極力直線的に突っ込んでテールスライドを少なめにして壁ターンしよう。そして最後のC地点の連続コーナーは、コースの幅をしっかり使うこと。速度を落とさずにライン取りに注意してインを突き、差を付けられるようにして走ろう。トラックが出現する左カーブは、壁との接触に注意しながら早めにインに切れ込んで山本の追撃を振り切れ。

コーナーの奥で壁ターンすると、ドリフトの時間が増えて逆に平均速度が落ちる。これに注意すること！

ゴール手前はゆるいカーブの連続。その中にはトラックがアウト側に居てふくらめないところもあるぞ。

『湾岸ミッドナイト』のバトルを支えるチューナーが顔をそろえる中級。各ショップの看板マシンが登場するので気は抜けないぞ。そしてこの中級で最大の注目は、ボスとして登場する3キャラだ！

C1外回り1周で気を付けたいのは、まずA地点の切り返し。ライン取りに失敗すると抜かれるので、接触に注意しながらイン寄りをキープしてブロックしよう。B地点の右への急カーブも同様で、インを開けるとタイムをロスしてしまうぞ。そしてC地点の切り返しは、滑ってアウトにふくらむと抜かれるのでインを開けないように！

バトルの要所は橋脚の切り返しから先の部分。まずはA地点の橋脚。ここで接触すると、大幅にスピードが落ちてしまう。一気に200m以上の差が出来てしまい、挽回は難しい。最悪でもカスる程度の接触に抑えること。B地点の急カーブも、大きなミスは命取りになるので注意！　大詰めのC地点のライン取りにも注意して勝利すること。

第9話 VS 後藤 元

バトルエリア 新環状 左回り1周

パワー重視でチューニングしておけば、最後の湾岸線の直線で抜かれていても挽回はできる。しかしA地点の橋脚部分の連続コーナー、B地点の芝浦JCTの分岐部分にある高速左コーナー、そして湾岸線に合流するC地点の辰巳JCTの左急カーブで接触を続けると勝つのは難しくなる。慎重かつ大胆にインを突いて抜かせないように走りたい。

A地点の切り返し部分で前に出られるとかなりやっかい。ここは少し減速してインに寄っておくこと。

箱崎JCT後の右カーブでインを開けると抜かれてしまうぞ。早めに切り込んでインを長くキープし、抜かせないこと。

B地点はパワーがあると、コース幅を有効に使っても接触する可能性がある。早めに、かつ素早く切り返していこう。

前半は楽勝!!

いよいよ注目の新キャラの3匹が登場。その3匹とは、あの名作『パックマン』に登場した敵キャラのピンキー、グズタ、そしてアオスケだ！　前半に登場するのは、ピンキーとグズタ。乗っているクルマは、なんとアザーカーのセダン。どう見てもファミリーカーだろ！　ってクルマなのだが、なめてかかると大変なことになるぞ。スタートすると、どんな風にチューンされているのかわからないほど半端じゃない速度でぶっち切られるのだ。

それを追うわけだが、まず接触に注意して無難に走るように。そしてA地点付近で2台に挟まれても接触でアザーカーや壁に当たるなどのミスが出ないように走れば、楽に前に出ることができる。そのまま走り込めば、B地点の急カーブ辺りまでに2匹を大きく引き離しているはずだ。

無難に走ればB地点でリードしているはずだ。さらに差を広げるべく、しっかりインを突いてチェックポイントへ！

後半は江戸橋JCTから先が勝負!!

後半は大きく二つのステージに分かれている。まずは湾岸線から羽田線を、ひたすらブロックしながら走る高速ステージ。そしてイン側をキープしつつ接触しない走りが求められる、C1から新環状に抜けるステージだ。

まず高速ステージだが、大きなミスが無い限り適当に走っていてもそう問題は無い。しかし注意が必要なのはC地点のゆるい左カーブ。トンネル内で右に寄ったところから大きなRで左に寄って滑らないようにしよう。そしてD地点のきつい右カーブで軽く減速してインをキープして抜かせないようにすることで、有利にバトルを進めていこう。C1に入ったら、まず接触をしない、しても最小限に抑えることに注意して走ろう。その上でE地点付近の連続コーナーから橋脚までの区間を接触しないで前をキープ。そしてF地点の右急カーブでのロスを最小限に抑える。箱崎JCTのゆるい右から坂を上ってゆるい右カーブへのインを確実にキープし抜かせないようにしよう。大詰めのG地点付近の連続コーナーは、早めに切り込んでインを長くキープ。徹底的なブロックで（一瞬でも油断したら、一気に抜かれてしまうぞ！）、完璧にアオスケを抑え込み、バトルに勝利するのだ！

順調に走って来れば、最後のG地点のアザーカーのパターンは楽になっている。その利点を活用してインをキープし、ゴールを目指そう！

E地点の先の橋脚を上手く抜けられるかが後半のカギを握っている。スライドを最小限に抑えればコントロールもしやすい。無理はしないこと！

WRESTLE ARENA BATTLE CLIMAXX!

新たなマットの感触を確かめろ！

レッスルアリーナ バトルクライマックス！
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：プロレストレーディングカード&オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用筐体＋トレーディングカード
■発 売 日：2004年5月発売（稼働中）
■使用基板：――

※POWER UP Ver.2.0の情報はすべて開発中のものです。

IMPRESSION
今回のバージョンアップによって、試合以外の部分でも楽しめるよう進化した「バトクラ」。カードをコンプリート済みの人も多いようだし、これはもう、トーナメントを闘いながら続編を期待するしかないってことでしょ。お願いコナミさん！

予定通りに事が進んでいれば、この号が店頭に並ぶころには「POWER UP ver.2.0」となっている本作。より遊びやすく、より楽しめる形に……。革命のマグマはまだまだ冷めやらない！

Text：漁ん

毎日が査定試合!? 試合後の評価システム

試合後に、ネットの向こうの相手と感想を交換できる評価システム。今後は毎日が査定試合となるのだ！

今回のバージョンアップで、試合後に対戦相手へ評価コメントを送れるようになったことは既報の通り。これは興行重視、勝利重視共通の要素で、評価コメントの付け方は、ランクA～Eの5段階に分けられたリストの中から選択する形式になっているようだ。

もちろん、興行重視と勝利重視では違うコメント群から選択することになるぞ。

評価コメントの中には、自分のプロレス観に自信を持ってないと選びにくい内容も。

例：興行重視・rank Aの場合
おまえ最高だよ！
本日のベストバウト確定です
めちゃめちゃ盛り上がったぜ
満足のいく試合でした。またやろう！
毎回このような試合が行えると私の団体も盛り上がります。

例：勝利重視・rank Eの場合
残念！
もっと真剣に闘うべきです！
心を入れ替えて下さい。
私のカードを覗いてませんか？
やる気をみせて下さい？

WARNING 悪評が続くと出入り禁止に!?

今回の興行重視モードには、悪評が続くとしばらく勝利重視モードしかプレイできなくなる、というペナルティが存在する。信頼あってのプロレスなのだ。

試合スタイル選択時に警告が出ていたら要注意。真剣勝負ならヨソでやれ！

6種のトーナメントに参戦せよ!! 勝利重視の試合形式

現段階では不明点が多い勝利重視トーナメント。ただ一つ確実なのは、そこに強者が集まるということだ。

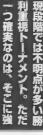
トーナメント形式となった勝利重視モードでは、「マッスルカップ」や「ヘラクレスカップ」など、6種類のトーナメントが用意されている。

最初は必ず「マッスルカップ」からスタート、優勝するとトーナメントに応じた賞金を獲得することができ、さらに次のトーナメントへ参加できるようになる。今後は連勝できる選手＝稼げる選手、ということになるだろう。

また勝利重視モードで勝つと、無料でもう1プレイできるようになったのもうれしい。

トーナメントは六つ。2回戦トーナメントと3回戦トーナメントが交互に用意されている。

勝利重視トーナメントを勝ち抜いて、「ゼニの取れるレスラー」を目指せ！

アックス・倉井の ハッスル！次回作要望!!

久しぶり、アックス・食井だ。新バージョンは楽しんでるか？ ここまで完成度が上がると、いよいよ続編に期待してしまうよな、っていうか怪しいんだよな～。公式サイトとか熟読してると、何か作ってそうな予感がするんだよ。だからこの俺が、勝手に続編への要望をぶち上げてみたぞ。

ちまたでもウワサされる(!?)『バトクラ2』。次の一手をアックス・食井が先行入力!!

参戦団体を増やしてくれ!!

ぶっちゃけコレはお金がかかりそうな要望だが、やっぱ今の時代、もっと多くの団体が参戦した「スター選手そろい踏み」のゲームを期待したいんだよ。そうだな……、あの人のシャイニングウィザードはコスト6のLV3ってところか（最近はLV2っぽいが）。

そうなると、ドラゴンスクリューと足四の字が同コストなのは問題だな。

新たな戦略の技を使いたい!!

今のLV1～3の技＋受けによる攻防も分かりやすくて良いんだが、そろそろ場外戦とか凶器攻撃なども戦略に加えられるとウレシイなぁ。

それと絶対に忘れてほしくないのが、稼動スタートから今まで、約半年の間に開発された新しい技の追加だな。

カッコイイ永田さんのオリジナル技（笑）、サンダーデスドライバーとかな。もう垂直落下で代用はカンベンだ。

願わくば……伝説の選手を!!

ゴメンなさい、ホント勝手な要望書いてスイマセン。でもよ、使いてぇじゃねぇか！ ウェスタンラリアットとか、完全無欠の岩石落としとか、32文人間ロケット砲とか！ プレイしてると目頭が熱くなるような、伝説のレスラーをこのゲームで使わせてくれ!!

卍固めだったら、もっと似合う人がいるじゃねぇですか、ホラ、あの。

バトクラSRS
●**そのほかの変更点**：前号でもお伝えしたが、上記以外の変更点で面白そうなのが、コナミの携帯サイト「コナミネットDX」との連携強化。中でも携帯から登録できる試合前コメントは、自分のプレイスタイルおよびプロレスLOVEを伝える重要な手段。ぜひ登録して、言葉のプロレスを楽しんでほしい。試合に前後が存在するのが、プロレスの魅力なのだから。

オレンジブック好評(!?)発売中!
VOVO先生のマンガも掲載!!

ムックで一週間会社泊まり→着替えに帰宅→また一週間泊まり……という壮絶なコンボを乗り越えた担当です。オレンジブック、見かけたら手に取って(&買って)ください! ちゃんとフレームとかも載ってますんで。

バチャっ子 インフィニティ ファイナルチューンド

バチャッ子 INFINITY FINAL TUNED

Ⓨ Presents

オレンジブック発売記念&ABT杯DVD発売決定記念
アナザービートライブカップDVD収録秘話!?

当初、オレンジブックの付属として出す予定のDVD「アナザービートライブカップ」だったが、いわゆるアレな懸案事項に直面してまさかのお蔵入り! 参加したプレイヤー、そして何より発売を期待していた方々に大胆な肩透かしを浴びせた恰好となっていたが、このほど無事(?)に正式発売が決定しました(P152参照)。ここでは発売決定記念として、収録時のウラ情報などをお届けしよう。例によって画面からは伝わらないできごとが当日は発生し、試合以外でも"読み合い"が行なわれていた(笑)。そんな"暗闘"の一部を、特別にピックアップして紹介。

●選に漏れた男たちの野心!?:多くの意見と実力/実績などを考慮し、厳選したDVD出場選手選考。しかし、ビミョーなところで落選の憂き目にあったプレイヤーが数多く居たのは事実。普通なら憤り、当日予選には来ないものだが、ムッキー晶、エド、調布K・Kサラ、というまさに"ギリギリアウト組"が大挙して参戦! その選考基準に異を唱えるべく、当日枠をゲットし「間違いを正す」という若干リスキーな行動に出たのだ(普通に来たともいう)。しかし結果は無情にも全員敗退、事実上「選任者全面勝訴」を勝ち取り、こと無きを得た。

●今回のA級戦犯者!?:前大会でも密かにささやかれていた最大の汚名"0勝フィニッシュ"。今大会は試合数も増え(全93試合)その価値も大幅に上がったという感じだが(笑)、やはり調子が悪い日はトッププレイヤーといえども勝てないということを、彼らはさり気なく教えてくれました! さすがに名前は伏せさていただくが、天真爛漫・天衣無縫な動きが身上のアキラ、ジャッキー、ブラッド(!!)使いの3名が、残念な結果となった。タイプが似通っているのは気のせい!?

●新・因縁の対決の行方?:知ってる人は知っている、知らない人は全く知らないという新・因縁のカード「ちび太VS.へるる」。詳細は面倒くさいので割愛するが(笑)、このカードが偶然にも実現! 当日は"知っている"人しか居ないため、固唾を呑んでその成り行きを見守ったが、試合結果は何のことはない3-0ストレートでちび太に軍配。まさに淡々と進み山場ゼロという展開に"何かある"と期待した人は拍子抜け。確実にいえることは、これはDVDに採用されないですね。

●放送禁止キャラ出現?:当日の予備予選には、はるばる大阪から駆けつけたプレイヤーもおり、この大会の求心力を改めて感じた思いだったが、その中に異様な格好のカゲを発見! その出で立ちはあまりに"傾(かぶ)き過ぎ"ており「あれは絶対収録できない(関係者)」との声続出! しかし、そのカゲ使いはこちらの思惑をあざ笑うかのごとく勝利を量産、ついには決勝リーグ進出(三人中一人が本選進出)。関係者は"その時"が訪れた際の対応を協議。その結果、前代未聞の"モザイク処理"を施すということで決着(笑)、しかし残念ながら(?)ここで力尽き、大事には至らなかった。もしかすると、関係者がこの日一番胸をなで下ろした瞬間だったかも!?

●野生児の悪い癖!?:大胆な勝ち方に定評があるいのっち、それは素でも発揮されることが判明。当日、試合開始になっても一人だけ現れず、知人が電話で所在を確認、しかもそれが目覚まし時計の代わりというロックンロールな回答。とりあえず当日2位のヒデオがランダムバトルに出場したが、ようやく到着すると今度は堰を切ったように爆発! 決勝で敗れた以外実に7勝を挙げ、優勝したふ～どと共に最多勝をマークするという鬼っぷりを発揮。こんな立ち回りをされたらベテラン勢も老いを感じずにいられません!?

……という感じで、とにかくコレ以外にも色々ありましたが、内容はかなり濃厚な仕上がりになっております。発売日までにバージョンが変わらなければ(苦笑)、絶対のオススメです!

当日予選ワクをかけた、熱い闘いが繰り広げられた!

選択肢も太けりゃ生き様も太い! それがいのっち!!

EVENT

今度はアオイ使いが42人大集合!!
ヌキ・甲府めがね主催 アオイオフ会

こちらも以前告知した、ヌキ&甲府めがねの呼びかけで実現したアオイオフ会。当日は42名のアオイ使いが集結! ヌキ、甲府めがね、双六、みんごる師範、"女神"オカマスク、西ダル、ユキノ、ぱちゃといった有名アオイ使いが参加。メインイベントのシングル戦とランダム3on3戦が行なわれた。シングル戦は古豪・みんごる師範が優勝し、"萌姫"の称号をGET(今回もプレートだけ)。準優勝はヌキ。3on3はヌキ、MB QUART、岩ダルチームが優勝という形でイベントは無事終了した。

個人戦優勝は、みんごる師範。今回も手製プレートのみゲット!

ランダムでチームを組む3on3は、ヌキ(写真左)率いるチームが見事優勝を飾った。

EVENT

39チーム117名参加の大激戦!!
第二回パソピ3on3RESULT

以前このコーナーで告知した、横浜はパソピアードの3on3大会が、10月24日(日)に行なわれた。当日は何と39チーム117名が参加し、最終的に16チームによる決勝トーナメントにて勝者が決定。ちび太やふ～ど、いのっち、ヒデオといった強豪が参戦する中、激戦を制したのはマスク・ド・ヒジテツ(ジャッキー)、こえど(カゲ)、パンチ・ザ・センプー(ラウ)の「オフトロス軍団」。

同イベントは今後も定期的に行なわれる予定。詳しくは下記サイトでチェック!

39チームの頂点に立った、優勝の「オフトロス軍団」。写真左からこえど、マスク・ド・ヒジテツ、パンチ・ザ・センプー。

EVENT INFO http://www.yokohama-5bangai.com/pasopiard/topics.cgi

---

バチャッ子 INFINITY FINAL TUNED

キャサ夫プロデュースのイベント!?:12月24日(日)、アルカディアでは締め切りブレイカー(+10)だったが今は力タギの元・鉄人キャサ夫プロデュースによる、AMUSEMENT CUE奈良店オープンイベントが行なわれるぞ! ちび太、そしてなぜか山岸さんがゲストの大会、詳しくはP187のイベント準備会を見てほしい!!

爆心地

格闘ゲームの祭典・闘劇をさまざまな角度から掘り下げる「闘劇爆心地」。六回目は、KOFシリーズの記念すべき十作目『ザ・キング・オブ・ファイターズ2003』。数々の優勝候補が敗れる中、勝ち上がってきた実力者同士の対決、準決勝第2試合「ウォーズ」対「キャップ」をピックアップ。優勝者インタビューは「大仏パンク」優勝の立役者「ジン」の登場だ。

激闘を支えた意志

『ザ・キング・オブ・ファイターズ2003』準決勝第2試合

ウォーズ（K'・デュオロン・大門）VS. キャップ（シェン・デュオロン・庵）編

試合中任意にメンバーをチェンジできる「マルチシフト」、チーム内の一人を「リーダー」に設定する「タクティカルリーダー」などのシステム導入し、大幅な刷新を行なった本作だったが、準決勝の舞台まで勝ち上がってきたのは新鋭のプレイヤーではなく、生粋のKOFプレイヤーたちだった。

準決勝第1試合では、下馬評で優勝確実とまでいわれた「書記」が、当日枠から勝ち上がってきた実力者「マキ[illegible]の弟子」に敗北。

準決勝第2試合では、第一回闘劇『KOF2002』で強豪・韓国勢の一角を撃破し、ベスト8に名を刻んだ「ウォーズ」に対するは、これまた当日枠から強豪を倒し続けてきた「キャップ」だった。

試合前の心境

ウォーズ　トーナメントは知り合いが多く、結構キツイ場所に居ましたね。

「キャップ」もかなり強いプレイヤーたちを倒して勝ち上がってきていますけど、実は彼が安定して勝ち越しているプレイヤーが多いです。それほど彼が強いプレイヤーってことです。

キャップ　予選には結構出場していましたけどかなり負けていました。でも、当日予選にはかなり仕上がった状態で挑めました。それでも「ネモ」さん、「カズヤ」さんなどの猛者たちが多かったので、楽勝とはいかなかったですね。

ウォーズ　「キャップ」との対戦はトータルでは負け越してます。優勝候補の「書記」や「大御所」より当たりたくない相手でした。しかも決勝大会が近くになってからはほとんど対戦していないです。でも、前より仕上がっている自信はあったので、ミスさえ無ければ勝てる自信はありました。

キャップ　デュオロンを使用していないけど、優勝候補に数えられている「大御所」さんとの試合がキツかったです。こちらの連続技のミスはありましたけど、交代攻撃のぶっ放しがうまく当たって一気にリード奪えたのが勝因ですかね。

「ウォーズ」さんとは野試合や大会で数回戦ったことはあるんですけど、そこそこ勝っていたので苦手意識は無かったですね。

序盤～中盤

はたして、闘劇初の当日枠同士の決勝になるのか――。会場内の注目が集まる中、試合は始まった。

先鋒は「ウォーズ」がデュオロン、「キャップ」がシェンをセレクト。全キャラに有利が付く、満場一致の最強キャラ・デュオロンを先鋒に持ってくるのが本作のセオリーとなっていたが、「キャップ」は交代攻撃からの連続技要員としてデュオロンを下げ、交代攻撃からの連続技重視の一発狙いの布陣を敷いた。

ウォーズ　「キャップ」のチームはムラがあるっていうか、一発重視のシフト。こっちは安定重視のチームで、このゲームの象徴同士の対決ですね。シェンとはあまり対戦していなかったけど、狙いは分かってたので、「分からん殺し」はされない自信はありました。

ウォーズ
大舞台に強い、強心臓を持つプレイヤー。近年では闘劇『KOF2002』ベスト8、闘劇『KOF2003』優勝と、輝かしい成績を残す。

試合時に行なわれた攻防のすべて

ウォーズ				キャップ		
G	C	K'（リーダー）・デュオロン・大門		シェン・デュオロン・庵（リーダー）	C	G
	デュオロン	後退～幻無脚・外牙＊		後退～後転～バックステップ	シェン	
		しゃがみA＊～飛毛脚～しゃがみB＊～遠距離立ちB☆		後退～遠距離立ちB◆		
		後転～しゃがみA＊～幻無脚・外牙＊～しゃがみA＊		後退～しゃがみガード～バックステップ		
		しゃがみD＊		前方中ジャンプD＊		
		しゃがみA◆		ダッシュ～遠距離立ちB☆		
		遠距離立ちC		立ちガード		
		立ちガード		ダッシュ～遠距離立ちB＊		
		飛毛脚～しゃがみA×2→捨己従竜→怨閉竜身把		しゃがみガード		
		後退～幻無脚・外牙＊～バックステップ～		後方ジャンプD＊～しゃがみガード		
		ダッシュ～幻無脚・外牙		後退		
		しゃがみA＊×2		バックステップ×2		
		しゃがみA＊		バックステップ		
		幻無脚・外牙＊～バックステップ		ダッシュ～しゃがみガード～ダッシュ		
		幻無脚・外牙＊×2		後転～後方ジャンプ		
		バックステップ～しゃがみB＊～しゃがみA＊		しゃがみガード		
		ダッシュ幻無脚・外牙～幻無脚・外牙＊		ガードキャンセル後転		
		バックステップ～ダッシュ～立ちガード～後転		前方中ジャンプD～遠距離立ちB＊		
		バックステップ～ダッシュしゃがみA＊～捨己従竜＊		ダッシュ		
		幻無脚・外牙☆→幻無脚・外牙→前方ジャンプB・D	●連続技			
		ダッシュ近距離立ちC→捨己従竜→怨閉竜身把・怨閉竜身把	●着地攻め	しゃがみガード		
		しゃがみガード～後退		ダッシュ遠距離立ちA＊～遠距離立ちB～ダッシュ		
		飛毛脚～しゃがみA×2→捨己従竜→怨閉竜身把～バックステップ		しゃがみガード		
		バックステップ×3～幻無脚・外牙		前方中ジャンプD～後転～バックステップ～激拳キャンセル		
		バックステップ～しゃがみA＊～後転		バックステップ～激拳キャンセル～バックステップ・ダッシュ遠距離立ちB＊		
		捨己従竜☆→怨閉竜身把＊	●空中ヒット	ダッシュ～前方中ジャンプ		
		バックステップ～幻無脚・外牙＊×2～しゃがみA＊		受け身～しゃがみガード～ダッシュ		
		バックステップ×2～後方ジャンプ～三角飛び		ダッシュ～大ジャンプD＊～後転		
		ジャンプA☆	相打ち	交代攻撃☆～近距離立ちC＊		

G	C	K'（リーダー）・デュオロン・大門		シェン・デュオロン・庵（リーダー）	C	G
	デュオロン	立ちガード	起き攻め●	小ジャンプD	シェン	
		ガードキャンセルC＋D☆				
		[illegible]～幻無脚・外牙	●着地攻め	受け身～後転～立ちガード		
		幻無脚・外牙☆→幻無脚・外牙→前方ジャンプB・D	●着地攻め	ダッシュ～中ジャンプ		
		[illegible]☆→ダッシュしゃがみA→捨己従竜→怨閉竜身把→[illegible]→しゃがみA→[illegible]×3→[illegible]→前方ジャンプB・D	●連続技			
		飛毛脚～C投げ☆	●着地攻め			
			●DOWN×			
	デュオロン	飛毛脚～バックステップ～しゃがみB＊			デュオロン	
		捨己従竜＊→怨閉竜身把＊～後転		小ジャンプD＊～しゃがみA＊		
		バックステップ		遠距離立ちB＊		
		前方ジャンプ～ダッシュしゃがみA＊		幻無脚・外牙＊～しゃがみガード		
		後転		バックステップ		
		バックステップ×2～しゃがみA＊～バックステップ×2		幻無脚・外牙＊		
		飛毛脚		幻無脚・外牙＊		
		しゃがみA→捨己従竜→怨閉竜身把→幻無脚・外牙		しゃがみガード		
		バックステップ～後転		ダッシュ～ジャンプD＊		
		遠距離立ちB◆	連続技●	捨己従竜☆→怨閉竜身把→幻無脚・外牙→前方ジャンプB・D		
		しゃがみガード	着地攻め●	ダッシュ～しゃがみA→捨己従竜		
		ガードキャンセルC＋D☆				
		飛毛脚～しゃがみA×2	●起き攻め	受け身～バックステップ～しゃがみガード		
		捨己従竜☆→怨閉竜身把				
		バックステップ～幻無脚・外牙☆→幻無脚・外牙→前方ジャンプB・D	●連続技	前方ジャンプ		
		ダッシュ～近距離立ちC☆	●着地攻め			
		バックステップ～幻無脚・外牙＊		小ジャンプD＊～後転		
		飛毛脚～立ちガード		交代攻撃		
		交代攻撃☆		出現攻撃＊	庵	
	大門	出現攻撃＊～小ジャンプD＊				
		中ジャンプ～天地返し☆	●起き攻め			

同列にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。C＝使用キャラクター G＝ゲージ量
☆＝ヒットした技 ★＝ヒットした技（相打ち） ◆＝つぶされた技 ＊＝空振りした技 中央の欄は攻防の様子で、●が付いている方が仕掛けている側

キャップ シェンのデュオロン戦の狙いは、幻無脚・外牙と飛毛脚です。幻無脚・外牙は絶！激拳ですり抜けられるし、飛毛脚のスキには交代攻撃を決められます。飛毛脚は試合序盤に狙っていて、ちょっと出してきたんですけど、裏に回るかと思い少し躊躇したら出せませんでした。集中していても反応できないなんて、あの技は速過ぎですね（苦笑）。

ウォーズ シェン対デュオロンはデュオロンが有利なんですけど、シェンの絶！激拳が幻無脚・外牙をすり抜けてくるので、狙われないように警戒していました。まあ、絶！激拳は画面端同士だと届かないので、距離を取っています。この距離を嫌がってシェン側が一歩近付いてくるところに幻無脚・外牙を置く、という理想の展開になってます。

一発を当てるチャンスを伺う「キャップ」と、リスクを抑えた幻無脚・外牙でけん制する「ウォーズ」。互いに有効打を当てられないまま、時間が経過していく。次第に微妙ながら徐々に体力差が開いていく。これは「ウォーズ」の的確なけん制が、間合いを調整しようとする「キャップ」を時たま捕らえていたのだ。

ウォーズ 幻無脚・外牙に加えて、たまーに出している怨閉竜身把もシェンには有効ですね。この技は判定が超強くて、相手の技をことごとくつぶしてくれます。

次第に劣勢になる「キャップ」だったが、少しずつ「ウォーズ」を画面端に追い込んでいく。たまらず「ウォーズ」は三角飛びを使い、脱出を試みる。これを待ち構えていた「キャップ」が交代攻撃で迎撃を試みるが、相打ちになってしまう。

ウォーズ ここでの三角飛びは、画面端から脱出と絶！激拳での対空を誘うためです。相手のゲージが減っていたので、交代攻撃から連続技で大ダメージもらう可能性も少ないですし。でも、「キャップ」に地上で待たれていたから。判定が強く、持続が長いジャンプAを出しました。この技は対空に使われる交代攻撃につぶされにくいんです。

キャップ
当日予選を勝ち上がり、前覇者「大御所」を倒してきた名うてのKOFプレイヤー。高難度の連続技を決める入力精度の高さがウリ。

中盤～終盤

交代攻撃を地上で当ててからの連続技で一気に試合を決めたかった「キャップ」のシナリオにズレが生じる。何とか持ち直し、小ジャンプからの起き攻めを仕掛けた「キャップ」だったが「ウォーズ」のガードキャンセルC＋Dで切り替えされてしまう。

キャップ　交代攻撃相打ち後の追撃ミスより、その後の起き攻めのミスの方が大きいですね。中ジャンプDの打点をもう少し下げればガードキャンセルC＋Dを地上でガードできて、反撃で交代攻撃を入れられます。そこからの連続技で一気にデュオロンを倒せたんですけど……。

起き攻めのチャンスを逃してしまった「キャップ」を「ウォーズ」のデュオロンが攻め立てる。けん制の**幻無脚・外牙**が引っ掛かったところに空中で追撃を決める。そして、空中で復帰した「キャップ」の着地際にコマンド投げの推手・魔脚歩を重ねた。

どちらをくらっても大ダメージを受ける打撃と投げの完全二択……。この二択に読み負けた「キャップ」のシェンが、デュオロンの連続技で倒れた（本作では起き上がり時、やられ状態から復帰時の対投げ無敵時間が無いため、スムーズに打撃と投げの二択を迫れる。特につかみ判定の持続時間が長い推手・魔脚歩は強力）。

キャップ　打撃と投げの二択は、ガードと交代攻撃のぶっ放しで対抗していたんですけど、読み負けました。

シェンは倒されましたけど、まだイケるとは思ってました。こっちもデュオロンの連続技が決まれば、庵に交代して大ダメージの連続技を決められるので。

試合中に行なわれた攻防のすべて

G	C	K'（リーダー）・デュオロン・大門 ウォーズ		シェン・デュオロン・庵（リーダー） キャップ	C	G
	大門	ダッシュ～しゃがみD	●起き攻め	しゃがみガード	庵	
		後退～遠距離立ちA＊		ダッシュ～しゃがみB＊		
		遠距離立ちB＊		ダッシュ		
		遠距離立ちD☆		中ジャンプC		
		遠距離立ちB		しゃがみガード		
				しゃがみA＊～ダッシュ		
		交代攻撃☆		前方中ジャンプD		
	デュオロン	出現攻撃☆→捨己従竜→怨憎竜身把→死両擺生斤→しゃがみA→捨己従竜	●連続技			
		バックステップ		前方小ジャンプD＊		
		遠距離立ちD＊		バックステップ～闘払い＊		
		前方ジャンプA＊～後転		前方中ジャンプD＊		
				交代攻撃＊		
		交代攻撃＊		出現攻撃☆	デュオロン	
			連続技●	ダッシュ近距離立ちA→捨己従竜→怨憎竜身把→死両擺生斤→しゃがみA→捨己従竜→怨憎竜身把→幻無脚・外牙→幻無脚・外牙☆		
			起き攻め	前方ジャンプD☆		
				～遠距離立ちC		
		飛毛脚		前方ジャンプD＊		
		捨己従竜＊→怨憎竜身把☆		ダッシュ		
		バックステップ×３		幻無脚・外牙＊～飛毛脚		
		バックステップ×２～前方ジャンプD＊		ダッシュ～前方中ジャンプD＊～バックステップ		
		後転～バックステップ		ダッシュ～前方中ジャンプD＊		
		飛毛脚		捨己従竜＊		
		バックステップ×４		幻無脚・外牙＊×２		
		バックステップ×４～飛毛脚		幻魔飛翔軽功＊～ダッシュ前方ジャンプD＊		
		前転		バックステップ～後方小ジャンプD＊		
		後転		ダッシュ～しゃがみA＊		
		後転		遠距離立ちB＊～幻無脚・外牙＊		
		秘伝・幻夢怨霊壁☆		飛毛脚		
			●TIME OVER×			

同列にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。　C＝使用キャラクター　G＝ゲージ量
☆＝ヒットした技　★＝ヒットした技（相打ち）　◆＝つぶされた技　＊＝空振りした技　中央の欄は備考で、●が付いている方が仕掛けている側

デュオロン同士の対決はけん制合戦になる。この均衡を先に破ったのは、二人倒して余裕のある「ウォーズ」。遠距離から幻無脚・外牙のスキを突ける飛毛脚で接近を図った。これを狙う「キャップ」はすかさず交代攻撃を放つが、ガードされてしまう。

キャップ　交代攻撃をガードされたのは反応が遅いからですね。出してきた瞬間に反応して出せれば、スキはあるので理論上は決められるんですけど……。

ウォーズ　天地返しを決めたあたりで勝負はほぼ決まっていましたね。デュオロンの体力はほとんど減っていないし、一人も倒されていませんでしたし。

一発逆転を狙ってきた交代攻撃をガードし、反撃に交代攻撃をたたき込んだ「ウォーズ」。そのまま交代した大門で起き攻めに天地返しを決めて、勝負を決定付けた。タイムオーバーを狙う「ウォーズ」がそのまま逃げ切って勝負あり。

キャップ　試合を通してミスが結構多かったですね。何度も試合をしてきたので緊張は無かったとは思いますけど、やっぱり大会にはミスは付きものですね。

ウォーズ　最後の逃げは、自分の中で完璧な試合をこなしたかったのと、「キャップ」に負け越していたので完全な立ち回りで勝ちたかったからです。ホントつまらない試合でスイマセン。

次へ向けて

キャップ　「KOF NW」は、まだガードブレイクモード、スーパーキャンセルモードのどちらを使おうか悩んでいますが、しっかりとやり込んで制覇を狙いたいです。また、格闘維新でも予選が取れたら本戦も頑張りたいですね。

ウォーズ　「KOF NW」はあまりやっていないんですけど、前回覇者として注目されるでしょうから本戦が近付いてきたらやっちゃうでしょうね（苦笑）。「アフナイ」性能を持つギースが、ルールで使えるようになるかが気になります。

また、個人戦より団体戦が好きだし、「カプジャム」が結構面白いんで、予選に出てみようかなとは思ってます。相棒に「書記」を誘って、「ストⅢ3rd」にも出る予定です。

対峙する二人にしか見えない、刹那の攻防……。一瞬の劇を、次回も期待してほしい。

激闘募集!!

「闘劇爆心地」では、どの試合を取り上げてほしいか、読者の皆さんのご意見を募集中。あの試合で、プレイヤーは何を感じ、どんなことを考えていたのか……。それを明らかにできるのはこのコーナーだけだ！

気になるタイトルと対戦カードを巻末のアンケートハガキの自由欄に書いて送ってくれ！　合わせて、そのプレイヤーに聞いてみたいこともぜひ書いてほしい。たくさんの応募をお待ちしている。

勝者の背負うもの

―『バーチャファイター4 エボリューション』優勝― ジン（大仏パンク）編

ジン

いまだ記憶に新しい、闘劇2004FINAL準々決勝からの怒とうの9タテを成したカゲ使い。バーチャは『VF4』から始めたニュージェネレーションの代表格。

――格闘ゲームをはじめたのはいつごろからですか？

ジン 高校生になるまでは、ゲーセンにはほとんど行ってませんでした。高校2年生くらいのときに『鉄拳TT』で対戦ゲームをやり始めました。『VF4』は出てしばらくしてからやり始めたんですけど、カードシステムが面白くてハマりました。

――使用キャラの傾向は？

ジン どこかのゲーセンで見た、ジャッキー（2Pカラー）がニーストライクを決めているところがカッコ良過ぎて、絶対にコイツを使おうって決めてました。でもジャッキーが初段からなかなか上がらなくなって、もともと和風の男キャラが好きだったから、カゲを使い始めました。

――闘劇予選について

ジン 予選取れなかったらバーチャを辞めようとか考えてました。でも、仲間が居たから頑張れましたね。

本当は【大仏パンチ】で出たかったんですけど、「センプー」が「ムッキー晶」さんと組んじゃっていて……。でも、昔からチームに誘ってくれていた「チェムル」が組んでくれました。そして「俺ら二人じゃ厳しいなぁ（笑）」って結論になったので、「いのっち」をチーム引き込みました。

――闘劇決勝について

ジン 一～二回戦で最も苦戦しましたね。特に二回戦で「いのっち」対「巌竜影」の大将戦で、あっさりと2本先取されちゃったときは焦りました。でも、内心は「いのっち」が負けるビジョンは見えていなかったので、勝ちは信じていました。

――闘劇覇者になって変わったことはありますか？

ジン すげー変わりました。周りの評価は当然として、自分のやりたいことをやれるようなプレイスタイルに変わったし、対戦で勝てるようになりました。それに、「絶対に勝てない相手」が居なくなりました。

――ライバルの存在は？

同期の「センプー」ですね。『VF4』をやり始めてから、いつも一緒にやっていたし。でも、負けたくないライバルって存在じゃなくて、競い合う仲間って感じですね。

――これからの目標

ジン 防御テクニックがあまりうまくないんで、避け投げ抜けとガードをきっちりとしたいですね。でも、避けとガード、暴れのバランス崩れて弱くなりそうですけど（笑）。

次の闘劇は「ちび太」&「ヌキ」と組んで優勝狙います。予選で多少苦戦してもいいから、最後に頂点に立っていたいですね。後はセガのオフィシャル大会でも勝ちたいです。

撮影協力：ゲームインメイト（東京都）

闘劇2004参加店舗紹介

アピナ諏訪インター店編

バーチャファイターが盛り上がっている店舗が集まっている団体・VFRの加盟店ということで、『VF4FT』がかなり盛り上がっています。毎週土曜日は、『VF4FT』や『GGXX#RELOAD』などの大会を開催しているので、近くに行ったらぜひ立ち寄ってみよう。

店の脇には駐車場があり、車で来店する方でも安心だぞ。

対戦格闘ゲームのコーナーはいつもにぎわっている。特に夕方～夜にかけてが熱い！

スタッフより一言

バーチャを愛しているお客様がとても多く、いつでも活気があり、ユーザー同士のコミュニケーションも図れております。とてもウデの立つお客さまが多数居る中で、当店から優勝者が輩出されたことはとても喜ばしい限りです。

アピナ諏訪インター店

長野県諏訪市沖田4-41-8
TEL：0266-53-1181
営業時間：10:00～24:00

諏訪インターを降りて国道20号を横切り、そのまま直進していけば右手にアピナ諏訪インター店が見える。駅からは距離が結構あるので注意。
http://www.apina.org/am/suwainter/

地域	都道府県	店名	住所
関東	神奈川県	TILT川崎	川崎市川崎区砂子2-6-22 川崎大和ビル
		ゲームシティ相模原店	相模原市清新7-1-4
		イミグランデ相模原店	相模原市東淵野辺4-15-1
		ベネクス大和店	大和市下鶴間2752-2
		ベネクス平塚店	平塚市四之宮6-10-27
		ナムコランド平塚店	平塚市代官町33番地1OSC湘南シティ内
		アミューズメントランドYAZ平塚店	平塚市田村1丁目4-26
甲信越	新潟県	カプコサーカス新潟東店	新潟市大形本町1－1716－1ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー
		メジャーロード24	見附市今町4-20-568-1
		ファンフィールドパロ三条店	三条市下須頃182
		アミューズメントメガスクエア　チェミー	上越市藤巻8-13
		the 3-RD PLANET新潟店	新潟市出来島2-1-24
		新潟レジャーランド　新発田店	新発田市大字島潟字弁天1276-1
		ナムコ プラボ長岡店	長岡市堺町字浦田31 アークガレリア長岡
		アミューズメントスタジアムTOP	柏崎市大字両田尻字頭無515
		アミューズメントスクエア　チャンス白根店	白根市下塩俵字土居外1145-1
	長野県	アピナ伊那店	伊那市大字伊那5093
		アピナ諏訪インター店	諏訪市沖田町4-41-8
		アピナ穂高店	南安曇郡穂高町大字穂高2450
		ナムコ プラボ南松本店	松本市宮田2-7
		アピナ上田インター店	上田市住吉280-1
		セガワールド上田	上田市大字馬飼免1847-1
		GONDO +1（長野店）	長野市権堂町2259
		よい子くらぶ	長野市篠ノ井会592-1
		アピナ長野大橋店	長野市若里7-9-12
		アミューズメントパークNASA	長野市高田1720
		ドルフィン長池店	長野市北長池1230-1
	山梨県	フラットハイランド駅前店	南都留郡河口湖町船津6663-11
	富山県	レジャーランド小杉店	射水郡小杉町大江1243－5
		ハローワールド	新庄町銀座180
		サービスエリアイン高岡店	高岡市下石瀬857－1
		プレイランドカケオ店	富山市上袋732－2
	石川県	レジャーランド藤江新館	金沢市藤江南2－41
		ナムコ プラボ松任店	松任市幸明町191
	福井県	レジャーランド・ワイプラザ店	福井市新保町7－9－1ヤスサキワイプラザB棟2F
東海	静岡県	ミラクル沼津	沼津市北高島町5-7
		シートピアYAZ焼津店	焼津市道原585
		セガワールド静岡	静岡市七間町4番地2号 静活ボウリングビル1、2F
		アップル伊呂波店	静岡市新伝馬3-23-16
		ミラクル静岡	静岡市西中原1-7-20
		セガ・チャーリーワン	静岡市中吉田15-8
		the 3-RD PLANET静岡IC店	静岡市中野新田字ハツ割383 3
		the 3-RD PLANET OZ店	浜松市宮竹町322-1
		TAPAS TOWN GAME OFF	浜松市高丘西2-2-5
		ナムコ ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町1927-2
		the 3-RD PLANET富士店	富士市永田町2-99
		ミラクルドーム	富士市田島124-1
	愛知県	ゲームファンタジオ甚目寺店	海部郡甚目寺町大字坂牧字板塩86-1
		ファイブオー春日井店	春日井市1-36不二ガ丘ハイツ1階
		M's PARK鳴海店	名古屋市緑区鳴海町柳長28-1
		レジャーランド大高店	名古屋市緑区大高町字忠治山12－1
		HOT ROD竜宮	名古屋市港区竜宮町１番
		アーバンスクエア大須店	名古屋市中区大須3-30-31萬松寺駐車場ビル1・2F
		コスタ・デル・ソル	名古屋市中区錦3-17-26
		アリス金山店	名古屋市中区金山1-14-9長谷川ビルB1F
		アミューズメントキャット中川	名古屋市中川区富田町江松三日月2278-3
		コムテックタワー	名古屋市中村区名駅4-10-20
		タイトーイン名駅	名古屋市中村区名駅１丁目
		CLUBSEGA金山	名古屋市熱田区金山1-19-2
		ナムコ プラボ名古屋店	名古屋市熱田区新尾頭二丁目4-14
		ナムコ プラボ熱田店	名古屋市熱田区六野１丁目201 イオン熱田店4F
		U-FACTORY安城	安城市住吉町丸田24-6
		サンサーカス名岐	一宮市緑５丁目６番地２６号名岐ボウル内
		U-FACTORY岡崎	岡崎市井田西町17-4
		メルクス東名	瀬戸市西原町2丁目114
		ウーホー五郎丸店	丹羽郡大口町河北10番地5
		アミューズメントプラザワイド	東海市名和町二番割上16-2
		アミューズメントキャット半田	半田市旭町3-11
		タカラ島尾張旭店	尾張旭市北本地ヶ原町4丁目29
		ポート２４　御津店	宝飯郡御津町大字下佐脇字仲荒19-3
		WAVE白鳥店	豊川市白鳥町字京次55-1
		アミューズメントキャット豊川	豊川市正岡町西深田351-1
		アクト丸山店	豊田市丸山町7-2-1
		M's PARK豊田店	豊田市寿町3丁目10.11番地
		名豊ワールド	刈谷市稲場町3-206
		WAVE田原店	田原市神戸町大坪152-1
		ダンクショット	豊橋市向山町字池下5-7
	岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20
		ゲームプラザ童里夢	岐阜市宇佐南2-6-8
		レジャーランド穂積店	瑞穂市稲里630
		レジャーランド真正店	本巣郡真正町大字政田字溝口1329－1
		オアシス本店	羽島郡岐南町八剣7-15
		アイリン夢空間	瑞穂市稲里635
近畿	三重県	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1
		GAME OFF四日市店	四日市市日永1-2-9
		セガワールド松阪	松阪市船江町780
		アミューズメントスペース セレス	伊勢市上地町1046
	滋賀県	AS-24	神崎郡五個荘町北町屋155
	京都府	下鴨ヒーロータウン	京都市左京区下鴨高木町46
		プレイランドキング七条店	京都市下京区烏丸通七条西入東境町187
		スターダスト	京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502
		neo amusement space a-cho	京都市中京区寺町通り四条上る東大文字町302A-breakビル2F
		ナムコ ワンダータワー京都店	京都市中京区河原町通四条上る下大阪町354番地
		タイトーステーション伏見桃山	京都市伏見区京町3-173
	奈良県	キャノンショット	奈良県奈良市二条町2-4-14
	和歌山県	ピタゴラス	和歌山市土入73-1
	大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1－4－3
		アスパ4	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31アポロビル4F
		パスカ	大阪市阿倍野区阿倍野筋2-4-51
		シャトーEX	大阪市都島区東野田町3－9－3
		アルカディア西中島店	大阪市淀川区西中島3-15-11
		セガワールドアポロ	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 アポロビル3F
		スターランド弁天町	大阪市港区弁天1-2-1オーク2003番街2F
近畿	大阪府	ムーンライト弁天町	大阪市港区弁天1-2-1オーク3番街
		BIG JOY	大阪市中央区心斎橋筋1－3－20
		心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19
		ナムコ プラボ千日前店	大阪市中央区千日前2-9-17 アムザ1000 3F
		ナムコ プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17
		ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9
		テクニカルスポットリプレー	大阪市北区天神橋筋６丁目５番１１号
		ナムコランド梅田店	大阪市北区小松原町3-3 OSビル2Fナムコシティ内
		ナムコ プラボ梅田2号店	大阪市北区小松原町4-12
		明大モンテカルロ	大阪市北区小松原町5-5
		ニューウメダ	大阪市北区梅田１丁目
		ゲームゼロ	大阪市北区梅田1丁目2-2大阪駅前第2ビルB1
		ハイテクランドセガミスト2	大阪市北区梅田1-11-4 駅前第4ビルB1F
		ナムコ プレイシティキャロット第4ビル店	大阪市北区梅田1-11-4-B200
		ハイテクランドセガ西中島	大阪市淀川区西中島3-16-8 深井センタービル1･2F
		ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F･2F
		ゲームプラザOKA III	高槻市城北町2－11－2
		高槻タウンスポットII	高槻市西冠3－219－1
		セガワールド布施	東大阪市長堂1-1-1 ロンモール布施内
		エンジョイパラダイス	東大阪市長栄寺7－3
		星狩物語中百舌鳥店	堺市百舌鳥梅町35-1
		チャレンジャーガムガム店	吹田市岸部南1-24-9
		チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2
		ナムコ プラボ枚方店	枚方市宮之阪4-28-12 ベルパルレ内
	兵庫県	シークルー	揖保郡太子町矢田部大谷口464
		遊スペース　マジカル	神戸市中央区琴ノ緒町5－2－3
		ナムコ プラボ神戸西店	神戸市西区伊川谷町別府字五丁坪20-1
		プラボ・ナムコランドプレンティ店	神戸市西区糀台5-6-1 プレンティ専門店2番館3F
		三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407
		ナムコ ブリッズ姫路店	姫路市飾磨区細江520 姫路リバーシティSC内2F
		ナムコ プラボ豊岡店	豊岡市中陰町字大工617
中国・四国	鳥取県	スーパーヒーロー倉吉	倉吉市見日町633
		ナムコ プラボ鳥取店	鳥取市叶字八反田303-1
	岡山県	テクノランド	岡山市清心町16-31岡山フェアレーン1F
		ベンダーショップ旭川	岡山市倉田514-1
		アミパラNCX	岡山市豊成2-12-1ゲームコーナー
		アミパラ倉敷	倉敷市西中新田624-1アミパラボウル1F
		セガワールド倉敷	倉敷市西中新田字八反割535-2
		ナムコランド水島店	倉敷市東塚１丁目312-1
	広島県	ナムコ プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27
		アミパラ広島店	広島市西区西観音町3-17
		ZIP	広島市中区紙屋町2丁目2-21
		アミューズメントパーク宝島広島店	広島市中区新天地2-10広島宝塚会館２F
		ナムコ ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6
		広島ＧＩＧＯ	広島市中区本通3-5せらかぐ本通ビル
		GIGA ZONE広島駅前店	広島市南区松原町2-22 フタバ図書GIGA5F
		アミパラここじゃ	東広島市西条町下見6-10-19山手電気内
		ナムコ ブリッズビックボウル店	福山市一文字町14-5
		アミパラキャッスル	福山市東深津町4-16-25福山キャッスルボウル1F
		セガワールド福山南蔵王	福山市南蔵王町6-1-1
		ナムコ ブリッズ松永ベイボウル店	福山市柳津町1-4-10
	山口県	ラッキー21	岩国市川下町3丁目5-26
		ナムコランド宇部店	宇部市明神町三丁目1-1 フジグラン宇部店2F
	愛媛県	ゲームストリートGEO	西条市神拝甲145-1
		ナムコランド今治店	今治市東門町5-13-1 フジグラン今治店内
		駅前スタジアム	松山市大手町2-4-1
		ハスラー2	松山市道後今市5-40
		バンバン2	松山市道後樋又5-28
		ナムコランド姫原店	松山市姫原2-4-28　パルティフジ姫原店別棟
		ナムコランド西条店	西条市玉津564-1 フジ西条玉津店2F
九州・沖縄	福岡県	アーバンスクエア飯塚店	飯塚市片島1-10-14
		カジノ京町	北九州市小倉北区京町2丁目6-3
		アミューズメントスペースフレンド黒崎店	北九州市八幡西区黒崎2-5-12
		アミューズメントMGM	北九州市八幡西区陣原1-2-12-2F
		ナムコランド小倉店	北九州市小倉北区西港町30-18
		アミューズメントスペースMAHODO	北九州市八幡西区折尾1丁目12-14　1F
		MGM BOWL	久留米市上津町字中尾山2203-96
		楽市楽座210トリアス店	糟屋郡久山町大字山田990
		MIYAMA	田川郡香春町大字香春1003
		アカトンボ西新店	福岡市早良区西新4-7-7
		アミューズメントスペースオニマル	福岡市博多区那珂5-8-35
		アミューズメントMAC大牟田店	大牟田市甘木518-1マスターボウル1F
		アムズ大牟田店	大牟田市船津町459-6
		サンゲーム大野城店	大野城市瓦田1070
		ナムコ プラボホークスタウン店	福岡市中央区地行浜2-2-1 ホークスタウン内
		天神ＧＩＧＯ	福岡市中央区天神2-7-6
		タイトーステーション天神	福岡市中央区天神２丁目６－３５
		ナムコ プラボ福岡交通センター店	福岡市博多区中央街2-1 福岡交通センタービル7F
		Ｔ／Ｓ博多	福岡市博多区博多駅中央街6-12 ヨドバシビル4F
	大分県	ゲームプラザアンアン大分店	大分市高城新町1-8
		ナムコ プラボ光吉	大分市大字宮崎字スカウ696-1
		タイトーインウィング	大分市中央町２丁目１番１号
	長崎県	三冠王	長崎県佐世保市相浦町2689-1
		セガワールド大村	長崎県大村市古賀島町383-1
		ジョイフル大村店	長崎県大村市西大村本町390-4
		ナムコ プラボ浦上店	長崎市中園町6-23
	熊本県	フェスタカリーノ下通店	熊本市安政町1-2カリーノ下通B1F
		プレミアムアムズ	熊本市下南部6-3-1
		ナムコ ワンダーシティ南熊本	熊本市九品寺6-9-1
		VIPファンタジア	熊本市新屋敷2-24-1
		フェスタ東バイパス店	熊本市保田窪2-12-20
		ナムコランド光の森店	菊池郡菊陽町津久礼　武蔵ケ丘東ニュータウン土地区画整理地区内68街区　ゆめタウン光の森　南館3F
	宮崎県	アーバンスクエア一番街店	宮崎市中央通9-1
	鹿児島県	アーバンスクエア与次郎店	鹿児島市与次郎1-8-27
		プレイランド フェニックス	鹿児島市与次郎1-5-25
		アーバンスクエア天文館店	鹿児島市千日町14-27アリサカビル
		BEAT GROOVERS	鹿児島市中央町1-1アミュプラザ鹿児島
	沖縄県	アミューズメントスペースイーグルII	浦添市勢理客2-14-6

株式会社ナムコ　〒146-8656　東京都大田区多摩川2-8-5

namco®

ついに稼動開始!! “十年の集大成”を体感しよう!!

鉄拳™ TEKKEN 5 鉄拳5DX設置店舗一覧

※このリストは、2004年11月1日現在、製品の設置を予定している店舗の一覧です。都合により、予定が変更になる場合がございます。あしからずご了承ください。

北海道	北海道	キャッツアイ新札幌店	札幌市厚別区厚別東５条１丁目298-7
		キャッツアイ新川店	札幌市北区新川２条７丁目1-7
		キャッツアイ清田店	札幌市清田区清田1条1丁目20-1
		スガイテイネ	札幌市手稲区前田一条11丁目
		ナムコ プラボ札幌西町店	札幌市西区西町北13丁目1番
		CLUBSEGA札幌	札幌市中央区南5条西4-7
		CLUBSEGAススキノ	札幌市中央区南5条西5-13-1
		スガイパワープラントプルプル	札幌市中央区南三条西1丁目スガイビル
		セガワールド新道	札幌市東区伏古10条5-2-7
		セガワールド伏古	札幌市東区伏古1条4-1-1
		スガイディノス札幌	札幌市白石区南郷通１丁目北8-1
		ファンフィールドパロ札幌駅前店	札幌市北区北七条西2丁目7-1
		セガワールド旭川	旭川市永山7条4-97-1
		スガイアミューズメントファクトリー	旭川市六条通7丁目スガイビル
		セガワールド釧路町	釧路郡釧路町睦1-1-2
		セガワールド千歳	千歳市北栄2-12-5
		スガイディノス帯広	帯広市白樺十六条西2丁目
		セガワールド金堀	函館市金堀町1-14
東北	青森県	ギガパレス八戸店	八戸市八日町43
		アミューズメントクラブアラモード	弘前市大字高崎2-15-1さくら野弘前店　ラフォルテ2F
		青森メトロポリス	青森市石江三好25-4
		ナムコ プラボ青森店	青森市大字石江字三好114-1
	秋田県	ナムコ プラボ秋田店	秋田市土崎港北七丁目77-34
		ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5
	岩手県	ファンフィールドパロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14
		グレア北上店	北上市藤沢20-35
	宮城県	仙台メトロポリス	仙台市宮城野区福室字田中前1-71
		シテイメイト	仙台市宮城野区榴岡1-1-1
		the 3-RD PLANET BiVi仙台店	仙台市宮城野区榴岡2-1-25　BiVi仙台2F
		ナムコ プラボ仙台店	仙台市青葉区一番町三丁目8-9 Nビル
		ZOOOP	仙台市青葉区中央1-7-13
		ジョイランド金ちゃん	仙台市青葉区中央1-7-2
		ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38AKビルB1F
		ナムコ プリッズ仙台店	仙台市青葉区中央１丁目2-3
		セイタイトーウイングス	仙台市太白区長町6-5-5
		BE-COME多賀城店	多賀城市町前2-5-28
	山形県	スーパーノバ天童店	天童市南町一丁目5-26
		ナムコ プレイシティキャロット山形店	山形市香澄町一丁目1-1メトロプラザ
		ナムコ プラボ酒田店	酒田市こあら2-1-1
	福島県	ナムコランドイオンタウン郡山店	郡山市松木町2-88イオンタウン郡山内
		the 3-RD PLANET福島店	福島市栄町1-1 パワーシティピボット内
		SUPER NOVA福島店	福島市黒岩字中島7-2
		ドリームファクトリー南福島店	福島市黒岩字中沖43-2
関東	栃木県	グッドヒル	宇都宮市川田町1000-1
		Sports arena INTER PARK +1（宇都宮店）	宇都宮市東谷町字立野885
		ラクガキ王国ｉｎ宇都宮	宇都宮市陽東6丁目2-1 ベルモール内2F
		ナムコ プラボ宇都宮店	宇都宮市簗瀬町1606-1P&Dビル
		アミューズメントパークハーマン佐野店	佐野市大橋町3183-2
		安佐エース	佐野市堀米町614-8
	群馬県	アピナ前橋店	前橋市荒牧町641
		伊勢崎ナムコランド	伊勢崎市宮子町3402-6
		レジャーランド伊勢崎店	伊勢崎市連取町字南上483－4
		レジャーランド高崎駅東口店	高崎市江木町333-1　2F
		the 3-RD PLANET高崎店	高崎市下和田5-3-8メディアメガ高崎内
		アピナ太田店	太田市内ヶ島町907-1
	茨城県	アピナ下館店	下館市玉戸山ヶ島1012
		ジョイプラザ下妻店	下妻市古沢558
		PJC那珂	那珂郡那珂町菅谷字寄居1593-8
		桜の牧アミューズパーク	水戸市小吹町2062-3
		ナムコランド水戸店	水戸市千波町2017-1
		アーバンスクエア駅南店	水戸市桜河1-4-10-2・3F
		GAME PADDOCK +1（総和店）	猿島郡総和町小堤1916-1
		アミューズメントハウス下妻店ピンクパンサー	下妻市小島884-10
	千葉県	ウェアハウス市川店	市川市鬼高3-32-12
		メジャーグランプリ	市川市大町358
		(株)大慶園	市川市大町359
		ゲームエース南八幡店	市川市南八幡3-5-15　並木ビル1・2・B1F
		ゲームチャリオット姉ヶ崎店	市原市姉ヶ崎487-3
		ゲームチャリオット五井店	市原市五井中央西2-1-2
		ゲームチャリオット海士有木店	市原市海士有木1743
		ゲームチャリオット辰巳店	市原市市原500-1
		レジャーランド野田店	野田市吉春字鎌田776－1
		ゲームチャリオット船橋店	船橋市藤原5-6-7
		ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1
		アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1　1・2・3F
		レジャーランド成東店	山武郡成東町姫島111－1
		ゲームソニックビーム松戸店	松戸市松戸1172-1
		ベネクス松戸店	松戸市二ツ木1293
		the 3-RD PLANET千葉稲毛店	千葉市稲毛区長沼原町731-17
		ゲームチャリオット六方店	千葉市稲毛区六方町52-2
		ナムコ プラボ花見川店	千葉市花見川区畑町2871-2の2
		ナムコランド幕張店	千葉市花見川区幕張町2-7701
		フェリシダ	千葉市中央区富士見2-8-1
		ゲームチャリオット誉田店	千葉市緑区誉田町2-2300-9
		CLUBSEGA柏	柏市柏2-3-1
	埼玉県	レジャーランド春日部店	春日部市大字増富字谷際163－1
		アミューズメントパークBIG APPLE	さいたま市大宮区宮町1-9湯沢ビル1F
		タイトーイン大宮	さいたま市大宮仲町1-66-1
		プラボ与野店	さいたま市中央区本町西3丁目8-10
		スーパーマン	さいたま市仲町1-7-1
		ベネクス浦和店	さいたま市南区辻7-2-8
		ブーボスボス坂戸店	坂戸市片柳1732-1
		ナムコランド越谷店	越谷市谷中町二丁目55-2
		ZIPPY越谷	越谷市南越谷1-11-4ヴァリエプラザ館2F
		アミューズメントサーカスマジシャン	熊谷市新島181-1
関東	埼玉県	熊谷ナムコランド	熊谷市銀座２丁目97
		T/I203 スタジアム	所沢市日吉町11-19
		ベネクス上尾店	上尾市日の出1-10
		ナムコ プラボ上尾店	上尾市柏座1-13-202F
		上尾ミナミボウル	上尾市緑丘1-4-5
		ゲームファクトリー マグマ川越店	川越市脇田町9-3　KスクエアビルB1F
		ゲームシティ川口店	川口市栄町1-10-5
		ナムコランド川口店	川口市大字芝字梅ケ坪4356
	東京都	レジャーランド小岩店	江戸川区南小岩8－15－3
		ゲームフジ亀有店	葛飾区亀有3-21-2
		レジャーランドパレットタウン店	江東区青海１丁目先パレットタウン青海ビル
		アミューズメントギガ亀戸店	江東区亀戸6-57-13
		タイトーイン綾瀬	足立区綾瀬4-9-29
		GAO北千住店	足立区千住2-62プラティネール第2ビル1F
		上野パセラ	台東区上野2-14-30
		タイトーステーション浅草	台東区浅草1-27-5
		ゲームシティ板橋店	板橋区小茂根1-32-9
		CLUBSEGA成増	板橋区成増2-17-24
		池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4
		タイトーインバフォメット　バイロサ	豊島区西池袋1-37-12
		ナムコ プレイシティキャロット巣鴨店	豊島区巣鴨1-15-1宮田ビル
		アドアーズ サンシャイン店	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F
		池袋ＧＩＧＯ	豊島区東池袋1-21-1
		ゲームファンタジア 池袋東店	豊島区東池袋1-41-4 池袋とうきゅうビル1～2F
		タイトーイン　ランブルプラザ	豊島区東池袋1-42-1
		ゲームサファリ	豊島区東池袋1-42-3
		タイトーステーション池袋	豊島区東池袋1-50-35 P'パルコ内
		レジャーランド晴海店	中央区晴海5－3－53東京国際貿易センタービル2F
		ナムコ プレイシティキャロット田町店	港区芝5-27-12
		六本木ボルテックス	港区六本木7-14-4アイビス共同ビル１F・２F
		アドアーズ 渋谷店	渋谷区宇田川町13-11　KN渋谷１ビル 1～4F
		ナムコ ＩＮＴＩ	渋谷区宇田川町31-2渋谷ビーム
		アミューズメントスペースASO VIBA!	渋谷区恵比寿1-10-5
		渋谷タイトーステーション	渋谷区渋谷1-24-12 渋谷東映プラザビルB1
		タイトーステーション代々木	渋谷区代々木1-35-16
		プレイマックス渋谷店	渋谷区道玄坂1-7-1第一渋観ビル1F
		新宿プレイランドカーニバル	新宿区歌舞伎町1-20-1ヒューマックスパビリオン新宿歌舞伎町3・4F
		タイトーイン301 新宿歌舞伎町	新宿区歌舞伎町1-21-7
		タイトーステーション　高田馬場	新宿区高田馬場1-35-3 BIGBOX 6F
		ＴＩＬＴ高田馬場	新宿区高田馬場3-1-4
		タイトーイン　オアシスプラザ	新宿区高田馬場4-5-10
		新宿スポーツランド本館	新宿区新宿3-22-12
		タイトーステーション新宿	新宿区新宿3-22-7
		アミューズメントフォーラム　モア	新宿区新宿3-23-14 新宿SHAビル内
		エスタディオ　パセオ	新宿区新宿3-34-7 セントラルホテルビル1Fパセオ内
		タイトーイン　ゲームワールド	新宿区新宿3丁目35-8
		ツインスタージオスセガ	新宿区神楽坂2-11
		フロンティアアイランド西新宿店	新宿区西新宿1-15-3
		レジャーランド秋葉原店	千代田区外神田1－9－5
		Ｈｅｙ	千代田区外神田1-10-5 広瀬本社ビル2F
		CLUBSEGA秋葉原	千代田区外神田1-10-9
		セイアット秋葉原	千代田区外神田4-2-2
		お茶の水CONAN	千代田区神田駿河台2-1-4
		スマイル館	千代田区神田神保町1-44
		ウェーブ	千代田区鍛冶町2-12-12
		タイトーイン神田	千代田区鍛冶町2-1-4
		有楽町モンタナ	千代田区有楽町2-8-2
		阿佐ヶ谷ゲームインメイト	杉並区阿佐谷南2-14-10倉橋ビル1F
		ナムコ プラボ荻窪店	杉並区上荻1-13-10ハクサンビル
		ゲームファンタジア 荻窪店	杉並区上荻1-16-16 喜屋ビル1～2F
		シルクハット蒲田M2店	大田区西蒲田7-6-3
		TAITO STATION国分寺	国分寺市本町2-2-6
		タイトーイン町田中央	町田市原町田6-11-8
		キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7
		タイトードリーム	町田市原町田6-21
		ナムコ プラボ調布	調布市菊野台1丁目34-5
		ゲームとまと甲州八王子店	八王子市横山町6-9
		ゲームとまと京王八王子店	八王子市明神町2-27-2
		カプセル永山	多摩市永山1-3-4ヒューマックスパビリオン永山B1-2F
		アドアーズ 多摩センター店	多摩市落合1-39-2 マグレブビル1～2F
		プラサカプコン吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1－10－1いなりやビルB1F
		Ｔ／Ｉ吉祥寺　ゲームアメリカン	武蔵野市吉祥寺南1-2-1
		プレイロットジョイ	武蔵野市吉祥寺本町1-8-23河田ビル１F
		ゲームオスロー立川第2店	立川市錦町1-4-27立川オスロービル2F
		アドアーズ 立川店	立川市柴崎町3-4-3 グルメートタカオB1～3F
	神奈川県	アッシュール	横須賀市三春町4-1-5
		タイトーイン戸塚西口	横浜市戸塚区戸塚4023
		T/IアミューズメントクラブD3	横浜市港南区上大岡西1-10-9
		AMPジアス上大岡	横浜市港南区上大岡西2-1-28赤い風船ビル１F
		ジアス新横浜店	横浜市港北区新横浜2-1-19
		パティオ	横浜市港北区日吉本町1-20-12
		ゲームスペース ジャンボ	横浜市西区南幸1-10-5金原ビル内
		ナムコ プレイシティキャロット横浜店	横浜市西区南幸1-2-7
		パソピアード横浜	横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F7号
		GAME INN パラダイス あざみ野	横浜市青葉区新石川1-9-14
		サントロペ伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-19 ニッカツ会館
		ナムコ プレイシティキャロット伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-95
		ナムコ プラボ鶴見店	横浜市鶴見区元宮2-1-10
		アミューズメントパーク ネバーランド	横浜市都築区中川中央1-36-16
		ナムコ プラボ都筑店	横浜市都筑区川和町846-1
		ゲームインファンファン本厚木店	厚木市中町2-1-6
		シルクハット本厚木	厚木市中町2-4-13　本厚木駅前ビル
		アミューズメントパーク ネバーランド2	座間市ひばりが丘4-11-48
		タイトーステーション溝の口	川崎市高津区溝ノ口1-11-8
		シルクハット京急川崎店	川崎市川崎区駅前本町16-1

名作はやり込み続けられる

LONG RUN GAMES' BOOSTER

中国、四国、近畿の代表が激突!

これまで四国のプレイヤーが中心となって行なわれてきた「中四国地域交流戦」は、4回目を迎えた。何と今回は中国、四国だけでなく、関西まで地域を拡大し、2府8県で予選を開催。これまでにない大規模な大会となった。そして各地域の予選を抜けた代表19チーム(1チーム欠場)が11月13日に徳島・エンゼルランド佐古店に集結した。

本戦は、各地域の代表チームを2ブロックに分けてリーグ戦を行ない、両リーグ上位2チームが決勝トーナメント進出となる仕組み。Aブロックは大阪B代表【銀河の三人】の「VERSUS」(MY)が優勝候補の徳島A代表【新ショタッ子ブリーズ】を3タテする波乱の幕開けとなったが、終わってみれば兵庫B代表【RUN&フォモ】が全勝で一位通過、【新ショタ~】も2敗を守り切り、二位通過と順当な結果になった。

Bブロックは接戦となったものの、1敗の兵庫A代表【shining☆Days】が1位通過、星の差で和歌山B代表【仙台ギャラクシーエンジェルズ】を下した大阪A代表【全一率いるチーム】が2位通過となった。

決闘の地は、徳島・エンゼルランド佐古店。闘劇2004FINALに出場したプレイヤーも訪れる「ギルティ」の名店だ。

10チームが総当たりのリーグ戦×2。このチーム数でも、すべての試合がハイレベルという、やり込みっぷりがすごい。

決勝トーナメント初戦は【新ショタ~】対【shining~】。【新ショタ~】先鋒の「少年」が「あっつんの萌え萌えダイアリー」、「蝿のエロス」を撃破。しかし、ここで【shining~】大将「ヲシゲのいつでも一人用」が爆発。名前通りの『一人用』と称される素早い連係と的確な逃げ防止で、中堅の「サク」まで撃破。最後の大将「るぅ」戦も1-1までもつれ込むが、最後は乱戦時にヒットしたしゃがみKの立ちヒットしっかりと確認して、ガトリングで➡+Sまでつなげ切った「るぅ」に軍配が上がった。

続く試合は、【全一率~】対【RUN~】。【全一率~】先鋒「ねず」のロボカイを【RUN~】の「Let's」がうまくさばき切るが、「かず」が紗夢の同キャラを制して1-1とする。しかし、【RUN~】中堅「P.C」が暴れ防止を使った緻密な連係で「かず」、そして大将の「おみと」を連破し、決勝にコマを進めた。

予選では接戦となったこの組み合わせだったが、決勝戦では一方的な展開で【RUN~】先鋒「P.C」が【新ショタ~】を3タテした。

「少年」戦は立ち回りで圧倒、不利といわれるスレイヤーには開き直ったヴォルカニックヴァイパーと、早い展開からのぶっきらぼうに投げるで勝利、ブリジットに対しては、空中に居るときに狙いを絞った低空ダッシュから攻めで、強引に勝利をもぎ取った。

RUN&フォモ
(左からP.C. Let's. N男)

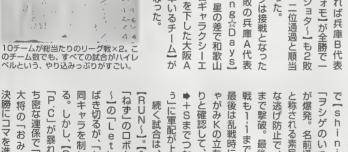
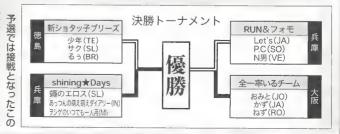
またまたレベルが上がってます

今回は、中国、四国、近畿のギルティプレイヤーが多数集結した、第4回中四国対抗戦をリポート。闘劇出場者も出場した本大会のレベルは、とどまることを知りません。関西以南もまだまだ盛り上がってます! 今回の優勝は関西のチームとなりましたが、次回は……。

Text:火九

予選ブロック名勝負

Aブロックの【新ショタ~】対【RUN~】。優勝候補同士の対決となった一戦は、場内の予想通り一進一退の攻防で「Let's」対「るぅ」の大将戦までもつれ込んだ。

1ラウンド目は爆蹴→足払いの空中ヒットを見逃さなかった「Let's」が、7割の体力差を逆転。2ラウンド目は「るぅ」が取り返すものの、3ラウンド目は特殊逆[illegible]ヒット後の追撃をしゃがみP→近距離立ちSとして「るぅ」のサイクバーストをガードした「Let's」が接戦をモノにし、【RUN~】が全勝でブロックを勝ち抜けた。

往年の名作!? が今熱い！

本作は、1993年にデータイーストから発売された「ファイターズヒストリー」の続編に当たるゲーム。シンプルかつ絶妙なゲームバランスと、濃いキャラが評価され、10年たった今でも対戦が行なわれ、大会を企画するほどのコアなファンが居る作品だ。

Text：T2ya　協力：パチ&ケンちゃん

大会情報

2004年12月28日に、プレイシティキャロット巣鴨店にて「ファイターズヒストリーダイナマイト」の大会が開催！　詳細はP188に。興味ある人は挑戦してみよう。

『ファイターズヒストリーダイナマイト（FHD）』の特徴的なシステム

本作のゲーム性は至ってシンプルだが、ほかの格闘ゲームと全く異なる特徴的なシステムが二つある。それは「弱点」と「ガード切り替え」だ。

「弱点」は、各キャラごと決まった場所に弱点を持っており、そこに2回攻撃を受けるとその部位が点滅、再度その部位に攻撃を受けてしまうと「ピヨョン！」という音とともに弱点部分が砕け散り、気絶してしまう。気絶後は、弱点部分の防御力が下がってしまうので、常に弱点部分を守る立ち回りが必要になる。

弱点が点滅したときに攻撃をくらうと気絶してしまう、何としても死守するべし！

「ガード切り替え」は、ガードモーション中であれば、たとえ上下に攻撃を振られたとしてもガードできてしまい、なおかつ投げも一切くらわない状態になるシステム。連続ガードになってさえいれば、100%攻撃を防ぐことができる万能な防御手段だ。従って、時には連続ガードにならないように技を連係させることも必要となる。

また、攻撃をくらってのけぞっているモーション中でも、立ち・しゃがみの切り替えが可能だ。例えば、立ち状態で連続技をくらってしまい、弱点に攻撃をくらい続けて気絶してしまう場合でも、レバーを下方向に入れることで、しゃがみくらいに切り替えて気絶を回避できる。このテクニックが本作の攻防のキモとなり、「弱点を狙う立ち回り」VS.「弱点を守る立ち回り」の図式が出来上がる。

なお、マットロックのオーバーヘッドキックが本作唯一の中段攻撃となっているが、見てからガードできる発生なので、ガードを崩すよりも、ガッチリとガードを固めながら、スキを狙うというジリジリとした戦いが基本となる。しかし、気絶させたら一瞬で勝負が決まるという、トゲのある部分も持ち合わせている。

飛び道具を立ちガードした後、連続ガードになる下段攻撃がきても……、

そのまま、立ちガードでガード防ぐことが可能だ

今日からでも間に合うFHD・有力キャラはこいつらだ！

レイ

本作の主人公で、飛び道具・無敵技・突進技を兼ね備えた万能キャラ。飛び道具のビッグトルネード（⬇⬊➡Ⓟ）でけん制し、跳んできたところをホイールキック（⬇⬋⬅Ⓚ）で落とすスタイルが基本となる。

⬅ため➡➡Ⓟで出せるサンダーダイナマイトタックルは広範囲に攻撃判定を持っており、ヒット時は相手の弱点に当たる確率が高い。強攻撃キャンセルから連続ヒットするので、跳び込みからの連続技に使おう。

空中投げも持ち合わせており、死角は無い。

ザジィ

飛び道具こそ持っていないが、スキが少ない無敵技・ヘルファイア（⬅⬋⬇Ⓟ）と飛び道具を潜れる移動技・ダッキング（➡➡Ⓚ）、ABCD同時押しで出せるバルカンフックで相手を固めていくスタイルが強い。

ダッキングとヘルファイアを複合入力することで、ダッキングしつつヘルファイアを出すことができる（➡⬅⬋⬇⬊➡Ⓚずらし押しⓅ）。入力に慣れは必要だが、マスターすると強さが格段に上がる。

とにかくヘルファイアが強力無比。使いまくれ。

カルノフ

3種類の飛び道具・高性能な突進技・スキの無い通常技、打撃無敵の空中技バルーンアタック（➡⬊⬇⬋⬅⬉Ⓟ）を備えた最強キャラ候補の一人。

バルーンアタックは地上で入力することで低空で出せ、ガードorヒット後に、空中通常技を出せる。この通常技にキャンセルをして、再度バルーンアタックを出すこともできる。さらに、ガード後有利になるスーパー100キック（⬅ため➡Ⓚ）を使った固めは、キャラによっては脱出困難だ。

間合い次第で、スーパー100キック後に技がつながる。

リー

一発当たれば勝ち、というスタイルに特化したキャラ。どんなに体力リードされていようと小技がヒットすれば、連続技で一気に逆転できる（基本の連続技のつなぎはしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→強絶招歩法（⬇⬊➡強Ⓟ）→鉄山靠（絶招歩法中➡➡強Ⓟ））。

また、突進技の絶招歩法は発生が早く、相手が動こうとしたところにヒットさせやすい。加えてスキも少なく、これで押していくだけで相手は対処に困るほど強力だ。

恐怖の一発キャラ。リー相手にミスは許されない。

JUNK NEWS
ジャンク新聞

No.57
NOVEMBER 30, 2004
Text：MVP

ゲーセンちい

暑さが苦手な人は、神がかりのごとき反応速度が望めます。対戦系のゲームで、抜群の効果を発揮すること間違い無し！
逆に寒さが苦手な人は、音楽ゲーム、特に二人以上でのプレイがピッタリです。彼女と一緒にセッションすれば、恋も進展!?

combo BBS 連続技掲示板

新作格闘ゲームがいろいろ見えてきましたが、特に『鉄拳5』には期待大です。3D格闘ゲームの投稿は貴重なので、ドシドシ送って下さい。

※ST＝ストライカー

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001：フォクシー(ST：セス、シャンフェイ、クーラ)
●(画面端)ジャンプA↓しゃがみB×3(BC同時押し)↓➡+A～⬅+A↓強知恵の樹↓しゃがみA×2↓しゃがみB×2↓➡+A～⬅+A↓はじまりの樹(BC同時押し)～ノアの記憶(↓BC同時押し)↓ユニコーンの角↓C+D↓弱大気の憧憬↓しゃがみA×3↓しゃがみB×2(BC同時押し)↓➡+A～⬅+A↓ユニコーンの角↓ジャンプA↓しゃがみA×3↓しゃがみB↓➡+A～⬅+A↓白鳥の詩

ヒット数を重視した連続技です。相手キャラをチャンにしないと、途中でK.O.してしまいます。

(新潟県　K-tani-さん)

㋵：キタ～。長過ぎて連続技をシミュレートするだけでも大変……。似たパーツが多いので、逆に手と頭が次第に混乱しそうな連続技です。

ストリートファイターⅢ サードストライク：リュウ
●(画面端、ショーンがパーソナルアクション後)↓電刃波動拳↓ジャンプ強Ⓟ↓しゃがみ強Ⓟ↓強竜巻旋風脚↓(相手スタン)↓ジャンプ強Ⓟ↓近距離立ち強Ⓟ↓中昇龍拳↓電刃波動拳

最大ストック数1の電刃波動拳を2回組み込んだ連続技。ショーンのボールを当てることで、電刃波動拳の硬直時間を短くするのがポイントです。ただし、本数設定を1ラウンド設定にしないと、ゲージが回復し切らないので注意。

(兵庫県　雨草悠夜＿婀翠さん)

㋵：電刃波動拳の発射タイミングがポイントとなるこの連続技。1ラウンド設定という点がやや邪道な気もしますが、実によくできていますね。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002：庵
●(画面端付近)大ジャンプ⬅+B↓しゃがみA↓弱屑風↓ダッシュしゃがみA↓近距離立ちA↓遠距離立ちA↓前方大ジャンプA

全て弱攻撃で構成した連続技。チャン限定で、画面端付近が条件です。ダメージは約2割程度で、この後チャンの反撃を受けることに……。

(神奈川県　全日本八稚女連盟@げんさん)

㋵：個人的に好きなタイプの連続技ですね。屑風以降のA攻撃の目押しが熱い上に、一通り決め終わった後に反撃を受ける点が笑えますね。ちなみに新作の『NEOWAVE』でも決められるので、ぜひ一度お試しあれ。

真・JUNK部屋!!

今回は知って得する(?)コンボ補正のお話です。最近の格闘ゲームは、基本的にヒット数が増えるとダメージに減少補正が掛かります。あまりにもヒット数が多くなると「最後の方は1ドット程度しか減らない」ゲームも多く見られますが、逆にいえば、わずかでも必ずダメージが入るのが普通です。

そう考えると非常に珍しいのが、『月華の剣士2』。このゲームはどんなに強力な連続技を決めたとしても、合計ダメージは2本ある体力ゲージの約1.3本を超えることができません。たとえ永久に決まる連続技でも、ある一定の体力を奪った後は、一切ダメージが入らないのです。かなり思い切ったコンボ補正のシステムですね。

また、3Dの『侍魂』もコンボ補正のシステムが非常に特徴的です。このゲームの場合……続きは次号にて。

衝撃的な斬鉄先生の永_を使っても、一定量以上は体力を減らせません。驚きの補正ですね。

基板の裏側 Reverse side of PCB

111 もう時効でしょ
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

使用キャラは庵。まず、残り体力が八稚女+弱攻撃2発程度の相手に八稚女を決めた後、速めのタイミングで豺華を出して空振りさせます(豺華が当たらないためK.O.にはならない)。
次に再び八稚女を出してガードさせると、何と相手が固まってしまいます。さらにストライカーの紅丸orマキシマをガードさせると、相手が画面外に連れ去られてしまいます。
なお、このラウンドは庵が負けてもドローゲームになります。どうやら、豺華でK.O.できる状況で豺華を空振りさせると、相手は体力ゼロ未満で生きている状態になっているようです。

(岐阜県　小僧さん)

㋵：当時は結構話題になったこの現象。相手が体力ゼロ未満の状態で生きているということよりも、ストライカー紅丸orマキシマをガードさせて相手を連れ去るときの絵が非常に面白いので、一度は見てください。
また、庵側のパワーゲージのストック数も、大変なことになったようなならないような……。
こういった面白い現象が数多く見られる『KOF』シリーズは、本当にネタに困らないので研究しがいがありますね。

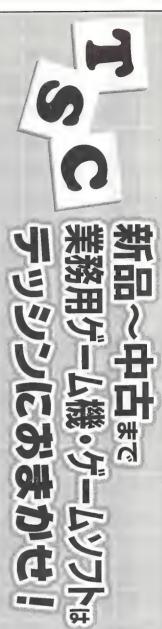
㋵&オヤジの編集後記

爺：どう？『Quest of D』やってる？
㋵：やばい、ハマリ過ぎてお金が……。
爺：でも、慣れてくると1ゲームが長いから、そんなにお金かからないでしょ。
㋵：いや、協力プレイでボスを出すためにタイムアタックプレイになってるから、1プレイ7～8分。しかも休みの日とか、昼からずっとゲーセンに居るし。
爺：そりゃヤバイね。じゃ、今日は店内協力やる？
㋵：いいね。それじゃ、早速……（ゲームスタート直後に電源が落ちる）。
爺：何これ……。
㋵：オレのデータは……。

ザ・勘違い'04

今回は北海道の萌えの有山さんからのお便りを紹介します。

『KOF 2002』で、キムの半月斬が「半ケツじゃん!?」に聞こえるそうです。しかも、初めて聞こえたのはアテナとの対戦中。「キムさん、あんたどこ見てんすか！　アテナ半ケツじゃないし……」とのことです。相手キャラがアテナというのが本当にGOOD。ありえないセリフをキムがしゃべってるところもナイスです。

情報求ム！
●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑の連続技を募集。●真・JUNK部屋!!：微妙だけど捨てがたい小ネタを募集。●ザ・勘違い：ボイスの聞き違いや技名の思い違いなど、笑える勘違いを募集。●コレ標準語？：当たり前と思ってたけど、実は一般的じゃない？　そんな用語を募集。●基板の裏側：通常は起こらない「？」な現象を募集。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

TSC
新品〜中古まで
業務用ゲーム機・ゲームソフトは
テッシンにおまかせ！

お気軽に!
大阪市東住吉区今川6-3-27
少し不便ですが遊びに来て下さい。
TSC
白鷺公園
※阪神高速駒川及び平野インターより車で5分
※JR東部市場前駅より徒歩20分
※地下鉄駒川中野及び平野駅より徒歩15分

テッシンクリエイト㈱
AMUSEMENT
CUE

http://www.am-cue.com/

アーケードゲームライブラリー

Text:小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

第24回 イカサマ麻雀の行く先は

Royal Mahjong

CPUが勝敗の流れを操作する麻雀ビデオゲーム。大ヒットゲームながら、数々の問題を生んだ話題作でもある。

低迷期に生まれたダークホース作品

さまざまな作品を生んだ80年代初頭のゲーム業界は、『スペースインベーダー』(78年／タイトー)に始まったインベーダーブームという、大き過ぎた栄華の後は、同等のヒット作が生まれず、深刻な低迷期に陥っていた。そのため、当時のメーカーは何とか低迷からの脱却を図るべく、試行錯誤を繰り返していた。

そんな中、81年の春に登場した麻雀ゲーム『ジャンピューター』(三立技研)により、ゲームセンターには大人の姿が目立ち始め、業界は再び活気を取り戻すかに見えた。しかし、『ジャンピューター』の発売元である三立技研からは、その続編を発売する様子は無く、麻雀ゲームの流れは、タイトーの『TTマージャン2』(81年)や、日本物産の『対局マージャン』(81年)といった、『ジャンピューター』の開発許諾を受けた数社のメーカーが受け継いでいった。そんな中、突然現れたダークホースによって、麻雀ゲームはその方向性を急激に変えられることになった。

そのゲームは『ロイヤルマージャン』という名前で、関西のある有力メーカーから「ロイヤル電子」というブランド名で発売された製品である。このゲームは大々的に発表もされず、当初はあまり一般的ではないルートで流通し始めた謎多きゲームであったためか、このゲームを本格的にゲームセンターで見かけるようになったのは、翌82年に入ってからだった。また、実際には喫茶店の片隅など、ゲームセンター以外の場所での稼働も多かったようだ。

得点制からBET制へ

硬貨を投入するとゲーム内でクレジットとなり、希望のクレジット数をBETしてゲームを始める。ゲーム内容は基本的に『ジャンピューター』を踏襲しているのだが、BGMは無く、「配牌」「ツモ」「捨て牌」の操作ごとに、電子音が鳴るだけのゲーム展開で、結構味気無いゲーム性だった。

基本的に麻雀であるためルールの説明は省くが、プレイヤーがアガると、BETしたクレジットにアガり方による倍率が掛かって返ってくることが本作の特徴だ。しかし、CPUにアガられるか、流局してしまうとプレイヤーの負けとなり、BETしたクレジットを失ってしまう。クレジットが無くなればゲーム終了で、たまったクレジットの分だけ遊べる。

また、本作にはツモる牌が無くなった際に、BETを追加してもう一枚ツモる「ラストチャンス」や、勝ったときにスコアを倍々に増やしていく「ダブルアップ」などが存在している。これは現在ゲームセンターで見られるメダルゲームに近いシステムだ。

さらに、大きな特徴として、独得のCPUアルゴリズムが挙げられる。これは、プレイヤーもしくは、CPUの配牌を操作することによって、意図的にアガりやすくする、いわゆるイカサマ麻雀のプログラムである。基板の設定により、ペイアウト率が設定可能であるため、勝ちやすくも負けやすくもできるのだ。

このように、配牌を仕組むことによって勝敗が早く決まるため、プレイ時間が短縮されるようになり、時間当たりの収益は増えていくのだ。このようなプログラムは、その後、脱衣麻雀を含む多くの麻雀ゲームに採用されている。

「こんなのは麻雀じゃない!」という意見もあろうが、結果イカサマ麻雀全盛の時代は長く続くこととなる。また麻雀ゲームでは同タイトルで得点式・BET式の2バージョンが作られる傾向が強まり、操作系においてもロイヤル配列の麻雀ハーネスとして長く利用されるなど、このゲームがその後の麻雀ゲームに与えた影響は大きい。

『ロイヤルマージャン』とは？

『ロイヤルマージャン』の基本画面
スコアBET式の麻雀ゲーム操作はA～N（Nはツモボタン兼用）の14ボタンとリーチ、カン、ポン、チー、ロンの5ボタンを使用する。ほかにBETとダブルアップなど7ボタンの計26個のボタンが付いている。内容はコンピューター対戦の二人打ち麻雀。アガリ役に応じてクレジットが加算されるというもの。

魅惑の体験、ロイヤルを試せ！

チラシにはダブルアップゲームの勝利条件も記載。いわゆる麻雀牌を使ったBIGorSMALL。1～4がスモール、6～9がビッグ。5が出ると問答無用で負けとなる。

業界が生んだ闇

『ロイヤルマージャン』の内容は、『ジャンピューター』を手本に作られたものであり、使用していた〈Z80系基板〉の性能もお世辞にも最新とはいえない粗末なものであった。

しかし〈インベーダー基板〉や〈ギャラクシアン基板〉と同じく、数多くが流通したため、その物量によるパワーは強力で、〈ロイヤルマージャン基板〉はその後数年間に渡って重宝された。

当時は、オリジナルの〈ロイヤルマージャン基板〉を模造したコピー基板や改造基板、『ロイヤルマージャン』に新要素や表示キャラクターを追加した別製品が、複数のメーカーにより数多く生産され、BET麻雀の新製品として全国に出回った。

再び多くの麻雀好きの大人を引き寄せた『ロイヤルマージャン』はゲームセンターの麻雀ブームを増幅させ、大ヒット作となった。ゲームセンターのみならず、インベーダーブーム後、急速に衰退の一途をたどっていた喫茶店などの市場を席巻した。

『ロイヤルマージャン』は、確かにゲームセンターに人を呼び寄せた人気作だった。ここで話が終われば、万々歳だが、そうはいかなかった。

ゲーム内でためたクレジットに応じて景品を提供したり、クレジットそのものを現金として還元するという運営方法が生まれてしまったのだ。このように、違法のギャンブル用として使用されることが増え、社会問題化したのが現実であった。表と裏の市場を問わず売りまくった結果、82年から83年にかけて問題になったゲーム機とばく事件の代表機種として『ロイヤルマージャン』は大きなバッシングを受けることになったのは皮肉なことだ。最終的には、84年ごろまでの約3年間、『ロイヤルマージャン』は、アーケードゲームの裏業界の王として君臨していた。

in 1984

今から20年前に登場した夏目千円札が、野口千円札に変わった。アーケードゲームも新たな一歩を踏み出せるか。

千円札の絵柄が伊藤博文だったころには、インベーダーゲームを目当てとした人たちが、こぞって百円玉に両替し、街から百円玉が足りなくなるほどのブームが巻き起こっていた。

夏目漱石の千円札が登場した84年には、ゲームセンターが風営法の規制対象となり、アーケードゲーム史に新たな足跡を残している。

そして2004年現在、野口英世の千円札が登場。ゲーセンの両替機に貼られた「新札も使えます」という貼り紙を見るたびに、アーケードゲームが新たな一歩を踏み出してくれることを期待してしまう。

募集

『アーケードゲームライブラリー』ではリクエスト、なつかしのゲームの情報、記憶の断片に残ったオールドゲームの質問等をお待ちしております。思い出せないゲームの相談や思わぬレトロ機種の発見など何でもOK。各種ネタの投稿などもお待ちしています。

あて先はこちら

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル アルカディア編集部
AGLコーナー

■参考資料

「ゲームマシン」1981年-1984年（アミューズメント通信社）
「アミューズメント産業」1981-1983年（アミューズメント産業出版）
「レジャートーク」1981年（ナップス）
「アーケード版ゲームギャルズコレクション」（笠倉出版社）
「オールドゲームの世界」シリーズ（流線堂）
「究極ビデオゲームリスト2003」（AMPグループ/アマチュアライン）

■お知らせ

当コーナーを担当するAMPスタッフがデータ本を引っ提げ、12/29（水）東京ビッグサイトで開催されるコミックマーケット67に出張見参！　スペースは水曜東P-54a「アーケードゲーム愛好会AMP」です。

「究極ビデオゲームリスト」などのアーケードゲーム・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループがホームページ「アーケードゲーム探偵団」を運営中！　ぜひ一度アクセスしてください。
http://amp.tri6.net　E-Mail amp@tri6.net

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

arcader-neo

電界 アーケーダー・ネオ 接続

第59回　Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムトウ

汎用パドルを作ろう③（全3回）

前回でパドルは完成したわけだが、ゲーム基板によってはうまく動作しないことがあるかもしれない。そこで、今回は1個のパドルをいろいろなゲーム基板に対応させる方法を考えてみよう。

『A.エコロジー』を本来の形で!

1 パドルをうまく動かす

センサー基板は第1回で説明した通り、メーカーごとに回路が異なっている。しかしその実、出力信号の波形はみな同じなのだ。

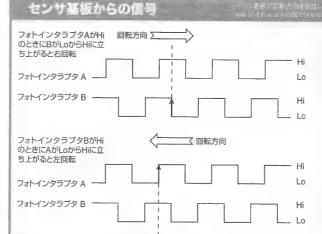
なぜ動かない?

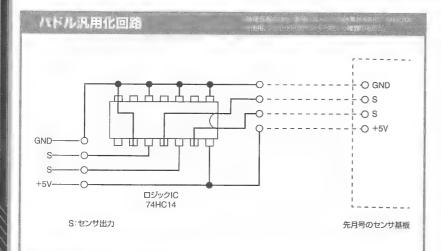
前回完成させたパドルは、ゲームによってはうまく動かない。それは、Hi有効タイプか、Lo有効タイプか、という違いを乗り越えられないからだ。すべての基板対応のパドルとするには、Hi有効タイプのパドルとしても、Lo有効タイプのパドルとしても使えるような仕組みが必要。それを今回追加回路でフォローする。

信号を整形して全対応に

センサ基板からの信号を表したのが右の図だ。ちなみに、この図はHi有効タイプの動作例となっているので、Lo有効タイプの場合は説明のHiとLoが逆になる。

ここでHi有効タイプとLo有効タイプについての具体的な対策を考えてみよう。

センサ基板からの信号

スリット板が二つのフォトインタラプタが受けるLEDからの光を遮ったり、再び解放したりを繰り返し、矩形が連続する波形を作り出す。二つのフォトインタラプタの位置にはズレがあるので、お互いに相手の波形の間を取ったタイミングで上下することになる。回転方向で波形の推移が変化するので、それをゲーム側で検知して、キャラクタの動きに変換するという寸法だ。

パドル汎用化回路

Hi有効タイプとLo有効タイプとは、無信号時の状態をプルダウン抵抗で決定しているか、プルアップ抵抗で決定しているかが違うだけだ。

センサ信号の場合、上記のように二つの信号のタイミングがすべてなので、Hi有効かLo有効かにかかわらず、ゲーム基板に図のような波形が正しく入力されれば動作するのだ。

正しく入力されるにはどうすればいいか。それは、抵抗でHi、Loを決めるのではなく、ロジックICでカッチリ整形してやりさえすればいい。

そこで前回製作したパドルにインバータIC74HC14を接続した。これは、2003年4月号で掲載したトラックボール用インバータとほぼ同じもの。IC一つつなぐだけのシンプルな解決策だ。これを接続すると、ノーマルでは動かなかったカネコの『さるかにハムゾー』もOKになる。

お便り募集中……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

2 アルティミットエコロジーをローリングスイッチで遊ぼう

ローリングスイッチでこそ!

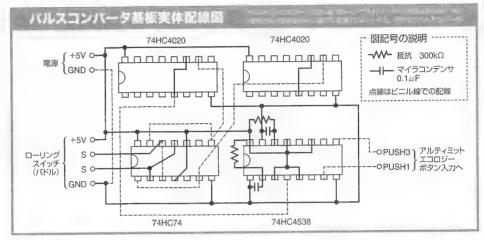
今回からは、センサをこなよく愛す筆者一押しの、センサ応用シリーズを始めよう。第一回のテーマは、『アルティミットエコロジー』(ボタン版)をローリングスイッチでプレイする方法。

『アルティミットエコロジー』は、開発当初ローリングスイッチ仕様で発表されたが、実際に発売された基板はローリングスイッチではなく、ボタンにてショット方向を決定するものだった。2002年9月の再販時も、残念ながらボタン仕様。

『アルティミットエコロジー』をプレイすると、やはりローリングスイッチでプレイしたくなる。そこで、ボタン仕様の『アルティミットエコロジー』をローリングスイッチでプレイすべく考案したのが今回の回路だ。

アルティミットエコロジーとは

自機に装着された360°自在に回転するアームを操り、ショット方向を変えたり、アームで敵のショットを消したりで戦う横スクロールシューティング。似たシステムの『ロストワールド』と比較するとゲームシステムはシンプルだが、独自の攻撃方法で敵を一掃する感覚は病み付きに。

パルスコンバータ基板実体配線図

回路の説明

74HC74により、右回転か左回転かを識別し、回転数に応じたパルスを発生。そのままではスリット板の回転が速過ぎ、パルスの発生数が多過ぎてしまうので、74HC4020により32分の1まで落としてやる。

さらに、発生したパルスを74HC4538によりボタン入力部にマッチしたパルス幅に整形する、というのがこの回路の動作の概要だ。

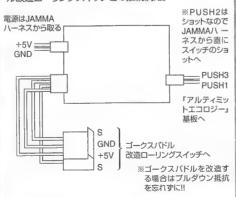
パルスコンバータ部品表

品　種	品　名	個数
IC	74HC74	1
	74HC4020	2
	74HC4538	1
抵抗	300kΩ	2
マイラコンデンサ	0.1μF（表示は104）	2
その他	ユニバーサル基板、配線用メッキ線 ビニール線等	適量

ローリングスイッチとの接続

回路が出来たら接続。片側は『アルティミットエコロジー』のPUSH3とPUSH1、もう片側はローリングスイッチのセンサ端子と電源だ。

ローリングスイッチとの接続図

この図は2003年5月号にて掲載した『ゴークス』用パドル改造ローリングスイッチとの接続例だ。

以前掲載した『ゴークス』用パドル改造ローリングスイッチのほか、今回は新たに『アルカノイド(リターンズ)』用パドルを改造してローリングスイッチを製作。動作を確認した。また、『ロストワールド』用(本物)でも動作確認済み。接続法は11月号のセンサ基板回路集を参照のこと。

作例写真

基板の部品面。実体配線図を見ながら慎重に作業を進めよう。

基板の半田面。メッキ線の上をまたいでいるのがビニル線だ。

『アルカノイド(リターンズ)』用パドル改造ローリングスイッチだ。

ローリングスイッチを使用することにより、抜群の操作性を得ることができるわけだが、もともとボタン仕様なので、やはり本来のアナログ入力には及ばない部分がある。気になった点をいくつか挙げておこう。

問題点 1　高速回転時のノブとアームの回転角不一致

ノブをいくら速く回転させてもボタンを押しっぱなしにする以上には速くアームは回転しない。本機では、最も多用するであろう0.5秒間にアームが45°程度回転する時が最もスムーズに動作するよう設計している。

問題点 2　同方向への回転中、回転速度が急変化する

同じ方向にアームを回していると、急に回転速度が上がる。これはゲームの方でボタンを押しっぱなしにすると回転速度が上がるようになっているからだ。作例では一定の速度で同一方向に1.5回転させると速度が上がる。

問題点 3　集客デモにあるフィーチャーができない

デモ画面でレーザーソードを激しく振ると、レーザーが伸びて攻撃力はアップするという説明があるが、これは無理。とはいってもこの回路のせいではなく、理由は上記②と同様。ボタン操作でも無理なのだ。

◇◇◇

いろいろ書いたが、冒頭で書いたように、ローリングスイッチでのプレイは格別だ。ぜひ挑戦してほしい。

ゲー事典　本機でプレイした後のネームエントリーの方法だが、レバーで文字を選択→ノブを左に30°ぐらい回転させて決定となる。回し過ぎると「AAA」になるぞ。

HARDWARE MUSEUM

〜想い出のゲーム基板たち〜

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1988年／昭和63年

ナムコ

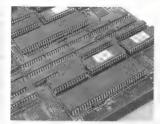
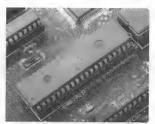
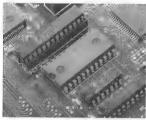
メタルホーク

開発元	ナムコ	ジャンル	シューティング
発売元	ナムコ	操作系	※1

システムボード	システムII改
CPU	68000×2／6809×1
サウンド構成	YM2151＋PCM音源
表示色数	カラー
スペック	＋5V／＋12V電源

システムII三兄弟 その長男？

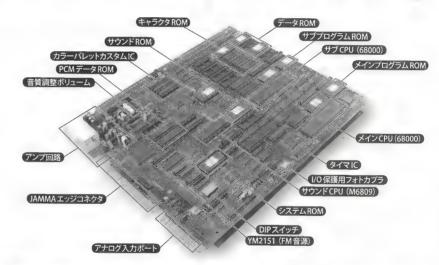
※1:アナログレバー/スティック+2ボタン

Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

迫力の68000×2。このほか、6809も搭載で、CPU計三つの豪華な仕様。

CPUである6809。主に、サウンドの制御を担当しているものと思われる。

YM2151。細江慎治氏と野口和雄氏の、魂のサウンドをひねり出す。

用語解説

システムIIファミリー： システムIIプロト版といわれる、機能が多少削られた『ファイナルラップ』、正式発表の『アサルト』以降、そして『フォートラックス』や『スズカ8H』や『スティールガンナー』など大型筐体にも使われたシステムII。その頂点がこの『メタルホーク』に使われたもの。

可動筐体採用： 筐体はナムコでは意外と少ない可動筐体タイプで、またその動きはとても激しいものとなっています。3軸のモーターが前面真ん中に1個と後方両脇に2個装備されており、筐体を垂直に支えている太ネジを上下に回転させることにより、素早い筐体の浮き沈みの動作を実現しています。4隅の4軸でなくてあえて3軸であることで、コストダウン、メンテ性の向上、プログラミングの簡素化につながっていると思われます。考えられる筐体の沈み込みパターンは7。当時の遊技機としては十分です。

DETAILS

HARDWARE CHECK

80年代後半、怒とうのゲームラッシュの中にこのタイトルは生まれました。この『メタルホーク』はかのシステムIIを基にしていますが、下基板の構成が通常のものと異なります。画像処理面において回転背景を2枚使えるということから、システムIIファミリーの最上位基板といっても過言ではないでしょう。専用筐体のみのため、コピー対策のキーカスタムは無し。その代わり、通常のシステムIIには無い外部電源コネクタや拡張端子が装備されています。

大型筐体ならではの、高域と低域に分かれた音質調整ボリューム。

グルグル回転の上にグインヴィン拡大縮小で三半規管はメロメロ。

君は知っているか？

トップビューの視点で操縦桿で前後左右、スロットルで上下にヘリコプターを操作します。時間内に空中地上の敵を弾で撃ち分けて破壊し、ポイントを稼いでいきます。

その面ごとに定められたポイントを稼ぐと面クリアとなります。2面以降は面選択式で進んでいきますが結局はクリアの順番が変わるだけで、そんなに意味は無いです。

空中物より地上物の方にポイントが置かれ、ターゲットの存在する方向を指し示すジャイロも地上物を優先に指示されます。

弾数は無限であるため撃ち分けにこだわる必要は無く、制限時間もありますのでひたすら撃ちまくって敵を蹴散らしてゆく感じとなります。実にそう快です。「空飛ぶアサルト」と言うと分かりやすいでしょうか？　余計分かりにくいですね。

大型ボスの羽根の間をかすめながら撃ち崩してゆくスリルは、忘れがたいものがあります。音楽も秀逸。ソノ気にならずにいれません。可動筐体のデキも秀逸で、マニアの間で今なお手に入れたい筐体として名前が挙がるほどです。

マニアは自分じゃないかって？　ゴホン。身内の「手元に一台置いておきたい大型筐体」話で必ず上位に残る機種です。①何つったって頭数が少ない ②ちゃんと自分でメンテして連射回路突っ込んで遊び倒してみたい ③そこそこコンパクトなのにいい動きをする……、ってのが主な理由です。どっか稼動してるトコ無いかな〜？

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

59

Joystick Troopers

モノより思い出……なのだ。

ゲームヒストリーを見て考えた、脳内理想と現実の違い

噂に聞いていた『ゲームヒストリー』をついにゲーセンで見た。これは『ゲームクリスタル』という一つの基板(便宜上そう呼ばせてもらう)に10年ほど前のアーケードゲームが70本以上収められている代物で、倒産したメーカーのタイトル以外に、店によっては現役のタイトルもある。あれこれ詮索するとロム差し替えで動いてたゲームもあれば、カスタムの一枚基板タイトルもあることが分かったが、それぞれの基板がアップライト筐体の中に押し込まれているとは考えにくい。

恐らくPCで稼動するアーケードエミュレーターを動かしているのだろう。限り無く違法なブツではあるのだけど、最初に見たときは正直言って興奮した。以前のコラムで、昔のアーケードタイトルを50IN1みたいな稼動させないのは勿体無いと書いた対象そのものが目の前にあるのだから。

画面が英語表記なのと、遊べるタイトルのカテゴライズ(メーカー含む)がバラバラな点に違和感を感じつつシッダーン。迷わずに『ナイツ・オブ・ザ・ラウンド』を選んでプレイ開始。

……しょせんエミュはエミュでしかないというプレイ感だった。ソフトを動かしているハードウェアが貧弱だという問題を抜きにしても、その時に感じた違和感は、とてもじゃないがオリジナルと同等な物と認識できなかった。もちろん厳密に計ったわけじゃないけど、アルゴリズムは特に問題無いとはいえ、キーレスポンスやサウンド再現には首を傾けてしまった。メガクラッシュやガード・振りーげのタイミングでこんなんだったけ? 違和感はすぐに不満となってたまっていく。

自分の、脳内の美化や記憶違いも含まれているとは思うが、オリジナルと再現物の間には、高くて厚い壁が存在しているんだろうなあ。いくら精密に再現されていても、オリジナルに触れられる喜びと思い出には勝てないのだろう。たとえ筐体で遊べるとしてもそれは包み紙にすぎないことを痛感したままゲーセンを後にする。使い古されたフレーズだけど、モノより思い出……なのだ。

ゲーム屋さんの店頭では、月末に発売を控えたドラクエ最新作のデモがえんえんと流れている。立体に描かれたキャラは戦闘中だろうとイベントシーンだろうと画面の中でぐんぐん動き、そこに例のメインテーマが流れるのだから、ゲーム好きならだれもが目を奪われる。正面向きの16×16マスに描かれたドット絵のころから考えれば、大変な技術の進歩だ。これでいて絶妙な言葉選びと改行で楽しませてくれる堀井雄二氏のテキストなのだから期待も高まる。(ボタン押しで段落が進む物語の組み立ては、あらゆるゲーム内文章の頂点に変わらず君臨しているだろう)とはいえ、あらゆるイベントが画面内の動きと相まって表現されることは、プレイヤーがストーリーをよく読んで理解する手間を省くことにもつながる。視覚と聴覚に訴え続ける画面は、それこそコントローラーを握ったまま感動に身を委ねるだけでいい。技術の進歩によって、楽しむためのハードルは下がり、着地点の裾野は広がった。

エミュレーターの再現性は、個人の思い入れの前に未だ評価できない結果となった。日本のゲーム黎明期から続くタイトルに一貫して込められていた、行間を読む楽しさや想像を膨らませる要素はどれほど残っているだろうか。ビッグタイトル故の期待として、発売日を楽しみにしたい。

ふと思った。携帯電話のアプリや携帯ゲーム機向けに作り直したドラクエ最新作を僕は楽しめるだろうか。それとも、最新ハードの機能を駆使して描かれるアレフガルドの大地や戦闘シーン、イベントに心奪われるのだろうか。

ビデオゲームは、僕に考える行為について教えてくれた。こんなこと、考える方がおかしい?

編集者談! 思い出は抱くものではなく抱くもの……そういう名言もあったが、確かに思い出として美化されたものに対峙する現実は、どういう形であれかなうモノではないのかもしれない。そうした世代を経た今、ゲームは単に「遊ぶ」という一元的な行為以外の要素・欲求を満たさなければならない。それをゲームに要求できるか否かは、今後の多いなる課題だろう。

あのBUZZシューティングが

アーケード版「サイヴァリア2」の発売から1年。ファンの熱い要望に応えた追加要素を加えた、究極と呼ぶにふさわしいプレイステーション2版がついに登場！ 新たに搭載されたゲームシステム＆モードとともに、ファン必携のスペシャルDVDの内容までを詳しくお伝えしていくぞ!!

PSYVARIAR 2 ULTIMATE FINAL

プレイステーション2に降臨！

PSYVARIAR2 ULTIMATE FINAL
■メーカー：サクセス
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■発売日：2004年12月
■価格：6,980円
■対応機種：PlayStation 2

SPECIAL CHAPTER DVD 同梱

豪華二大特典付き！

File #1：スーパーリプレイVTR

本作にはスペシャル特典として、スーパープレイ映像＆アレンジBGMを収めたDVDが付属。本誌ハイスコアで全国一位のプレイヤーを招いてのスーパープレイ映像は、各機体別に全ステージの通しプレイに加えて、各エリアごとのトップスコアまでを網羅！ さらにスコアラー自身による詳細な攻略解説付きなので、シリーズ未経験者でもこれをお手本に本作の魅力をたん能できる。まさにファンならずとも必見の内容が詰まったDVDといえる。

205,347,700pts.

BUZZタイプ

SHOOTINGタイプ

106,141,700pts.

File #2：ミニ・サウンドトラック

スーパープレイ映像と共に収録されているのが3曲のリミックスBGM。ファンの間で人気の高いThe end of Volcano.をはじめとして、Absolute "zero"、The Cloudbank in the style of Idacchi.の3曲が収録されている。

ステージセレクト機能を追加！

機体のタイプやレベル、ニュートリノゲージなどの詳細な設定で、あらゆるシチュエーションを再現していける。

ドリームキャスト版の移植時に多くのファンから要望のあったステージセレクト機能を追加。これで自分が進んだステージであれば、何度でも繰り返しての練習プレイが可能になった。選択可能なスタートポイントは全6＋1ステージの最初とボス前の二つが用意されており、自機レベルやニュートリノゲージ量などのさまざまなシチュエーションを設定してのプレイも可能となっている。

多彩なオプション機能を完備!!

アーケード版の発売当初からプレイヤーの要望が高かった、ボス体力ゲージの表示機能を搭載。さらにスコアアタックをしていく上で重要な要素になる、敵機の詳細なヒット判定の表示機能までを完備。これらをステージセレクトや各種設定機能と組み合わせることで、今までは不可能だった攻略パターンの作成までも可能に。まさにファンにとっては究極と呼べる仕様だろう。

ボスの耐久力を表した体力ゲージを表示。表示位置は画面上部と下部の…

敵機の詳細なヒット判定の表示まで可能。スコアラーにとっては、まさに夢のようなオプション機能といえる。

ミッション&ギャラリー搭載!!!

序盤のミッションはチュートリアル的な内容が揃っているので、シリーズ初心者にオススメ。

さらに本作では完全移植版のゲームモードに加えて、ミッションモードとギャラリーモードの二つを追加。ミッションモードは文字通りに機体別に与えられたミッションをクリアしていくモードで、用意されたミッション内容は全40ミッション。その達成度はギャラリーモードとも連動しており、クリアーしたミッションに応じて隠されたグラフィックがロックが解除されていく仕組みだ。

BEMANI の New Diva

星野奏子の素顔

今年7月に発表された「BEMANIオーディション2004」において見事、合格を果たした女性ボーカリスト、星野奏子。まだ秘密のベールに包まれた、新たなる歌姫の素顔に迫る!!

切ない感じの曲が大好き！

――BEMANIボーカリストオーディションに合格された感想を、今改めて聞かせてください。

星野　そうですね、え～と、まさか受かるとは思ってなかったので、すごくうれしいです。小さいころから歌うことが大好きで、ずっと歌手を夢見てきたんです。ゲームも大好きでずっとやっていました。大好きなゲームの世界を通じて、自分の歌も表現し続けていけたらいいなあ、と思っています。

――ちなみに、お好きなゲームは?

星野　ゲームボーイアドバンスでいろいろとやっていて、アクションゲームが多いですね。あっ！　『beatmania』はもちろん持っていますよっ！　PS版の初期のもので、あんまり歌が入っていなかった時のものです。自分の歌も入ったことですし、これからは毎日ゲームセンターに通って、やろうと思います。

――オーディションのとき、NAOKIさんとしてはどこが決め手で星野さんを選ばれたのでしょうか?

NAOKI　約1,200人の応募者の中でも、星野さんからはソロアーティストにふさわしいオーラが出ていたので、彼女しかいないな、と思いました。最終的には審査スタッフたちの満場一致の意見で決定しました。

――クラシックの素養があるということですか?

星野　ピアノとクラリネットです。

――今後、それを活かしたジャンルなんていかがでしょう?

星野　そうですね。はい。ぜひ演ってみたいです。

――そのほかに歌ってみたいジャンルはありますか?

星野　自分だけにしかできないジャンルを探して、歌ってみたいですね。

――お好きな音楽のジャンルは?

星野　ポップなものとか、あとはバラード系、切ない感じの曲がすっごい好きです。好きなアーティストは、ずっと槇原敬之さんが大好きなんです。だから、ああいう切ない曲もそのうち歌ってみたいなと思います。

――NAOKIさんからみて、星野さんはこうしてみるとよいかな、というのはありますか?

NAOKI　私見なんですが、コナミからリリースされている昨今の音楽シュミレーションゲームでは、テンポが遅めの曲のニーズはあまり高く無い……という観念が制作者サイドに少なかれどあり、R&Bやレゲエのような曲は、制作者がなかなか作りたがらないジャンルになりがちです。僕も過去にテンポの遅いバラードなどを作っていますが、どうしてもアッパーな曲にスポットが当てられるんです。

ゆえにスローグルーブ曲であっても、いかに楽しめるものにできるかが我々の大きな課題の一つとして、過去から持っていますね。そのような難課題を彼女のような将来有望な方に協力していただき、音楽シュミレーションゲームであまりやられなかったことにあえてチャレンジして、盛り上げてほしいですね。

みんなで参加!!　BEMANIシリーズ総合支援コーナー!!!

BEAT RAIZING

beatmaniaⅡDX＋GUITARFREAKS & drummania ＋ pop'n music

Profile
星野 奏子（ほしの かなこ）
「BEMANIオーディション2004」の女性ボーカリスト部門に合格し、今後の期待を集める超新星。自ら作曲も手掛ける。現在稼働中の『IIDX RED』には、"太陽 ～T・A・I・Y・O～"と"D.A.N.C.E.!"の2曲が収録されている。

――元の歌詞があるとやりづらいものなんですか?
星野　やりづらかったです。どうしても似ちゃって、「ああ、いけないいけない」と思いながら。でも芯は一緒なので、それがちょっと苦労しました。
――星野さんは将来、どんな詞を書いてみたいですか?
星野　そうですね、自分の書く詞は恋愛のような現実的な詞が多いので、皆さんに共感してもらえるようなものを書きたいです。泣きたいときや笑いたいとき、いろいろな感情を手助けできるような作品を書いていきたいですね。
――楽しみにしています!! それでは最後に、読者の皆さんへメッセージをお願いします!!
NAOKI　例えばBeForUは、時間をかけて人気を高めていった結果ですが、星野の場合は先行投資型に持っていきたいなと。「ゲーム発」なんですが、「音楽」の側面からも盛り上げることによって、音楽シミュレーションゲームというジャンルに、パワーを持っていってほしい。彼女にはそのリーディング的存在になってもらいたいと思っています。
星野　"太陽"と"D.A.N.C.E.!"でぜひ遊んで、聞いて感じてみてくださいっ！　星野奏子を今後とも、よろしくお願いします。簡潔！

星野　私も打破したいって思いますね。うん。オーディションに受かってから意識するようになって、ゲーセンでよく耳を傾けたりするんですけど、やっぱり速い曲をやってるから、速い曲の方が人気が出るのかなあ、とは思っていました。そういうのももちろん演りたいし、ぴったり自分に似合うように、歌が追い付くように練習していきたいですね。あと、ふらっとゲーセンに寄った人が簡単にできるような、ゆったりした感じの曲なんかも積極的に歌いたいなっ、て思います。
――ところで、星野さんは自然体なのに毅然とされてますね。
NAOKI　自然体なのに輝きがあるっていうのは、天性のものやね。
星野　ありがとうございます。
――緊張はする方ですか?
星野　しますね。んー。この間のゲームイベントにも急きょ出ることになっちゃって。いきなりマイクを向けられたので真っ白になったりとか。出る前まですっごい緊張しますね。でも出ると、もう快感です。はい。

『IIDX RED』収録曲について

――『IIDX RED』に入っている星野さんの曲、"太陽 ～T・A・I・Y・O～"について教えてください。
NAOKI　オーディションの開催中にはもう『IIDX RED』の制作が始まっていたので、次回作で使おうという計画だったんです。でもオーディション合格決定後、即戦力となれる星野を、急きょ『RED』で使おうということになり、ちょうどその時期に僕が全く違う人を想定して作っていた曲を、星野に当てるに至りました。僕の一つの王道路線であるユーロビート風のポップを歌ってもらった。それが"太陽"です。
"D.A.N.C.E.!"もDJ Yoshitakaがストックとして作っていた曲でした。この曲も違う人が歌う予定だったんですが、星野さんを起用しよう、と僕が言ってしまって、2曲ボーンボーンと入ることになった。この曲はR&B調なんですよ。"太陽"とは全く正反対の曲なんですが、チャレンジしてもらいました。
――その2曲とも、星野さんが作詞されているんですか?
星野　はい。書いてます。えっと、"太陽"の方はまず曲を頂いてから詞が三つ出来上がったんです。最初に創った歌詞は、曲と全然合っていなくて、なんか暗い詞になっちゃったんですね。それで2回目を書いて、だんだん韻とかもいい感じになってきたんです。「もう一息！」と思って3回目に書いたのが結構、詩的できれいな感じかなと思っています。タイトルは後から決まったんです。詞の中に「太陽」っていう言葉は出てこないですが、輝きとかそういうイメージが出てくるので、詞を書いてから"太陽"かなと思って付けたんですけど。はい。
でもなんか、小坂りゆちゃんにそのことを言ったら、「そんな強いタイトルなのに、歌声は優しい感じだね」って言われて、あーそうなんだと思って……新たな自分に気付いた、みたいな感じです。
"D.A.N.C.E.!"の方はDJ Yoshitakaさんが書いた詞があったんですけど、それをそのまま使うわけにはいかないので、自分でその詞を解釈した上で、似たイメージの詞を書きました。

フェイバリットナンバーズGd

☆"ヒマワリ"に続く2位以下は接戦!!

今回も圧倒的人気の"ヒマワリ"。あさき曲は4位と8位に入り、人気が安定しつつある。今後も要注目だ!

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	ヒマワリ / RIYU from BeForU	【251.7pts.】
2nd	We Are / TËRRA カナリヤ / nikaco	【69.9pts.】
4th	ツミナガラ…と彼女は謡ふ / あさき	【62.9pts.】
5th	DEPARTURE / AKINO LEE 花の唄 / ちーちゃん	【42.0pts.】
7th	HEAVEN INSIDE / Stephen Mcknight	【35.0pts.】
8th	月光蝶 / あさき	【34.5pts.】
9th	たまゆら / 佐々木博史	【26.2pts.】
10th	CHOCOLATE PHILOSOPHY / [illegible]	【35.6pts.】

フェイバリットナンバーズ IIDX

☆"DoLL"に並ぶ新曲は現れるか!?

ついに連続7回目の首位を獲得した"DoLL"。『IIDX RED』の新曲群が、今後この勢いを止めるのか!?

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	DoLL / TËRRA	【267.0pts.】
2nd	pandora / dj TAKA feat.Tomomi	【89.0pts.】
3rd	雪月花 / Ryu☆	【78.5pts.】
4th	LOVE♥SHINE / [illegible]	【[illegible]】
5th	No.13 / TAKA respect for J.S.B.	【[illegible]】
6th	AA / D.J.Amuro LOVE IS ORANGE / Orange Lounge	【[illegible]】
8th	SPACE FIGHT / AKIRA YAMAOKA	【[illegible]】
9th	BABY LOVE / Noria	【20.9pts.】

フェイバリットキャラクターズ IIDX

☆リリス、接戦を制して念願の首位に!!

リリスがついに僅差で首位奪取! 2位彩葉/茶倉も人気があるが、彩葉と茶○に票が分かれ始めた!?

順位	キャラクター	ポイント
1st	リリス	【175.8pts.】
2nd	彩葉/茶倉	【163.6pts.】
3rd	ツガル	【121.2pts.】
4th	セリカ	【90.9pts.】
5th	工藤 ニクス	【[illegible]】
7th	エリカ	【54.5pts.】
8th	ダルマ 茶○ 鉄火	【36.4pts.】

1st リリス 【175.8pts.】

ミステリアスさに惹かれます。(奈良県 色君)/黒いところが好きです!(東京都 蒼真君)/一番最初に好きになったキャラです。(静岡県 やまもん君)

INFORMATION from BEAT RAIZING

EZwebアプリに『ドラムマニア』登場!!

『ドラムマニア』が、ケータイのEZwebアプリとして登場!(11月18日から配信中) これでいつでもどこでも、手軽にドラマニが楽しめるのがうれしいよね。キー操作の設定が変更できるから、きっとお気に入りの操作が見付かるはず(オートバスモード付き)。アーケード版同様にコナミオリジナル楽曲だけでなく、版権曲も続々登場する予定だ。

【アクセス方法】 EZトップメニュー > カテゴリで探す > ゲーム > 総合 > コナミネットDX

【情報料】月額315円(税込)+曲データ52円/1曲(税込)

アーケード版でおなじみ、オプションの設定が可能なのがうれしい。

プレイデータが5曲まで保存できるのだ! 目指せ全曲クリア!

©1999 2004 KONAMI ©2004 Konami Online

新譜リリース情報!!

KI・SE・KI/BeForU
コナミスタイルドットコム(コナミスタイルドットコムでのWeb通販限定商品)
¥2,940(tax in)

Now On Sale
①KI・SE・KI ②チカラ(Re-arranged version) ③Firefly(add Vocal&Mix) ④GRADUATION(New Vocal&Mix) ⑤約束 ⑥KI・SE・KI(KARAOKE VERSION) ※CD+DVDの2枚組

パーキィ・サークル/パーキッツ
コナミメディア/KOLA-088
¥3,059(tax in)

12.1 On Sale
①恋する東京 ②フローズン・ハート ③Polaris ④ロワゾ・ブルゥ ⑤さよならサンクチュアリ ⑥つめのかたち(string quartet version) ⑦レイニーデイ・ピンク ⑧らぴゅ らぴゅ ⑨あしたになあれ ⑩violet ほか、全12曲

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ募集中

いよいよ『RED』が稼働して激動が予想されるIIDXのフェイバリットナンバーズ&キャラクターズ、ギタドラのGdフェイバリットナンバーズでは、皆さんからのご投票を大々的に募集しています。

今月投票してくれた方の中から抽選で5名のラッキーパーソンに、今ゲームセンターで神々しい光を放っている、『IIDX RED』販促用ポスターに、なんとdj TAKA氏の直筆サインを入れてプレゼントしちゃいます!!! 各部門の投票には必ず巻末のアンケートハガキの自由欄を使ってご応募ください。もちろん複数部門への投票も大歓迎です。あなたの愛にあふれる一票、お待ちしてます!

今月は○倉様が華麗に舞う、ファン垂涎の『IIDX RED』販促用ポスターにdj TAKA氏の直筆サインを入れて大放出!! どしどし応募してくださいね!

古川"good-cool"竜也のグッとくるはなし

第五回

皆さんこんにちは!! 街中が徐々にクリスマス気分丸出しになってまいりましたが、いかがお過ごしですか〜? 僕は最近いろいろと新しいことを始めたりして、かなりテンテコ舞い状態で、現実逃避に走りまくっています(笑)。

ところで、この「現実逃避」ですが、読んで字のごとく、今まさに直面している過酷な現実をすべて無かったものとして、現在の自分の状態から逃れようとする行為です。一般的にあまり良いイメージで使われませんが、僕はそう思いません。「逃避」というものは、戻る場所があるから逃避なのであって、「逃亡」といった完全に逃げてしまう行動とは根本的に意味合いが違います。

なぜなら、これには必ず終わりがやってきて、確実に現実に引き戻されることになるからです。よって「現実逃避」はあくまでも一時的なリフレッシュを目的とした時間なのであって、特に深い意味は持たないのではないでしょうか。実際、だれしも「現実逃避」をする場合、自分が最も楽しく思えることをしているハズです。だから皆さんも積極的に「現実逃避」をして、ガンガン気持ちを切り替えていきましょう!!

さて、話を元に戻してクリスマスのお話です。クリスマスのテーマカラーはもちろん、赤・緑・白です。これらにはそれぞれ意味があって、赤はキリスト様が我々の身替わりになって十字架で流した血の色で、無償の愛と寛大さを表します。緑は強い生命力をもって一年中葉を茂らせるという、永遠の命を表します。そして白は純潔を表しているのです。これを知っていると、この時期にあふれかえるテーマカラーが、より神聖なものに見えてきませんか?

そしてクリスマスという単語を聞いて、ほぼ真っ先に連想されるのはサンタクロースです。彼のルーツは4世紀に実在した聖ニコラウスがモデルになったと伝えられています。

ある日、聖ニコラウスは貧困のためにお嫁にもいけず、身売りまでしようとしている娘を助けるために、彼女が住む家の煙突からこっそり金貨を投げ入れました。するとその金貨は、暖炉のそばに洗濯物として干してあった靴下の中に偶然入ったのだそうです。クリスマスの日、靴下にプレゼントを入れる習慣はここから生まれたんですね。

クリスマスに大事な人にプレゼントを贈るのはとても素晴らしいことですが、この習慣の由来は聖ニコラウスが施した親切心に端を発していることを考えると、イヴの日、だれかに何でもいいから親切をするのが本来の姿なのではないでしょうか。例えそれが本当に小さなモノだとしても……。

古川"good-cool"竜也さんに、コラムのご感想やご意見、励ましのお便りを募集しています。あて先は〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル (株)エンターブレイン アルカディア編集部 「グッっとくる話」係まで

新学期突入!

あまたの難問に挑戦し、アカデミーの頂点を目指せ！

ついに稼働した『クイズマジックアカデミー2』。新学期のスタートダッシュに出遅れないよう、新要素を予習しておこう。

新クイズ&キャラ登場!!

おしおきもあり!!

個人情報閲覧可能!!

月刊QMA通信

12月1日　水曜日
発行所　QMA新聞部
東京都世田谷区若林1-18-10
http://www.konami.co.jp/am/qma/qma2/

Text：赤男

クイズマジックアカデミー2
■メーカー　コナミ
■ジャンル　ネットワーククイズ
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2004年11月（稼働中）
■使用基板：－

クイズゲームって面白い!

ネットワーク対応のクイズゲームとして大好評の『クイズマジックアカデミー（以下QMA）』が、大幅にパワーアップして帰ってきました。

なぜネットワーク対応だとクイズゲームが面白いのか……それは、問題を解いていくだけでなく、いろいろな楽しみ方ができるからでしょう。寮対抗トーナメントでみんなと協力して、友好を深めるのもよし、分岐クイズを先回りして予想するのもよし、階級をコツコツ上げていくのも面白い……。

まだまだ奥の深い「QMA」シリーズ、これだからクイズゲームってやめられないね♪

やり込み次第で、クイズゲームが苦手なあなたもトーナメント決勝の常連になれる！　さあレッツクイズ！

画面の隅っこに、ちょこんと居る可愛らしいキャラクター「マジックエッグ&マジックペット」。前作「QMA」でキャラのマスコット的存在だった彼らが、自分の最も正解率が高いジャンル属性になるのは前作をプレイしたことのある人なら知っているよね？　今回は、ペットが生まれた後にもさらに変化が起こるんだ。どういう変化が起こるかはプレイしてのお楽しみだよ。

寮システム続報
憧れの部屋をゲットせよ！

『ＱＭＡⅡ』の大きな新要素として、プレイヤーが所属する「寮」がある。プレイヤーの所属できる寮は、下にある表の中のどれか一つで、どの寮に所属するかは入学するまで分からないぞ。

寮の部屋は、「個人情報閲覧」画面の背景になり、階級が上がるごとに豪華になる。快適に過ごすため、昇級すべし。

さらに寮の枠組みを使ったランキングも開催されることが判明。このランキングは、異なる寮のプレイヤー同士がポイントを競うもので、優勝者には5ポイント、2位に4ポイント……というように成績に応じて「貢献ポイント」がもらえる。君も「貢献ポイント」をたくさんゲットして、自分の寮を1位にしよう！

クイズ王も絶賛！

「アメリカ横断ウルトラクイズ」の優勝者など、歴代のクイズ王たちが監修した問題が続々登場！さらに、新形式のクイズも追加されたぞ！

新クイズが続々登場！

『ＱＭＡⅡ』では、前作の出題形式はすべて登場。さらに、新しく加わったクイズが二つある。それは「画像を使ったクイズ」と「問題分岐クイズ」だ。

前者は問題が画像で出題されたり、答えが画像になったりするもの。画像だから楽しさと難しさも倍増するぞ。

後者は問題文を最後まで読まないと、途中まで予測できる解答とはまるで違うものになるクイズだ。ＴＶクイズのような緊張感が君を襲う！

君も引っ掛からないように、気を付けながらプレイしよう。

分岐クイズ

画像を使った新クイズ

	マロン寮	ガルーダ寮	フランシス寮	リディア寮	ロマノフ寮
エンブレム					
属性	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
カラー	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジュエル	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
シンボル	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

プレイヤーの分身となる生徒たち

昇格のカギを握るEXポイントシステム

今回の昇級は、勲章制度ではなく「EXポイントシステム」になった。前作のように上位三名だけではなく、トーナメントの成績に合わせてポイントがもらえる。

ある一定のポイントまで「EXポイント（経験値）」をためると昇級できる。経験値をためて賢者を目指して頑張ろう！

リディア先生
学担当

QMA新聞部 前作の「QMA」の装いを新たに全キャラがリニューアルされた！　新キャラのタイガとユリを加えて、選べるキャラは総勢12人になったよ。いろいろなキャラが増えてどのキャラにしようか目移りしちゃうね。前作までの「QMA」キャラもデザインが変わっているので要チェックだ。君のお気に入りのキャラはもう見付かったかな？

この13人を使える日はもう間近!!

拳獣 KENJU

©Sammy

※掲載内容はすべて開発中のものであり、改良のため変更される可能性があります。

拳獣
- ■メーカー サミー
- ■ジャンル 3D対戦格闘
- ■操作方法 8方向レバー＋[illegible]
- ■発売日 12月末予定
- ■使用基板 [illegible]

個性的なキャラが多数登場し、心待ちにしているプレイヤーも多い「拳獣」。今回は全13キャラを一挙に紹介！　P169からの設定資料集と併せてチェックし、キャラ選びで悩もう。

李 鍾和
イ ジョンハ

すべての技が自慢の足によるもの。このカカト落としは中段攻撃だろう。

人気俳優かつプロのサッカー選手で、シーフォアを守るために闘う。格闘技「テッキョン」にサッカーの技を加えた足技を使用。リーチを活かした中間距離戦が基本スタイルだ。

神守 栄児
かがみ えいじ

暴漢に襲われていた七葉を助けたことによって、争いに巻き込まれた高校生。神守流空手をベースに、3度のメシよりも好きなケンカの中で編み出した、自己流の技で闘う。

御子柴 七葉
みこしば なのは

瞬間移動系の技「霧隠れの術」。ボタンで出現[illegible]

両親を亡くし、引き取られた先で忍術の訓練を受けた女子高校生。スピードを活かした上中下段の揺さ振りと、豊富な手数で相手を圧倒する闘い方を身上とする。

ドゥレイク

格闘スタイルは何と「ナルシストスタイル」。この技も実に美しい(?)

自分自身と美しい物を愛するナルシストで、使う技は自分が美しく見える技を厳選している。トリッキーな必殺技と、レバーに応じて変化する通常技が特徴。

ロジャー・バーンズ

名家の生まれで、幼少より英才教育の一環として学んださまざまな格闘技をマスター。それらを元にしたオリジナルの技で闘う。基本に忠実な技が多いスタンダードキャラだ。

強烈な後ろ回し蹴り、シャイニングセイバー。使いやすい技が多いぞ。

リィナ&ミィナ

いつも二人で行動する無邪気な双子。元はサーカス団員で、アクロバティックな技で闘いを楽しむ。実際に戦闘するのは一人だが、ボタン四つ同時押しでもう一人と入れ替われるぞ。

劉 泰龍

リウ タイロン

目的のためならどんな犠牲をもいとわぬ強い信念の元、さまざまな中国拳法をベースに編み出した劉式八十八極拳で闘う。力強さにあふれ、至近距離での打撃戦を得意とする。

ヘクター スレイマン

考古学者にして探検家で、ムエタイをベースに柔術などをミックスしたトリッキーな技で闘う。また、上段、中段それぞれに対応した当て身投げ系の技を持っているぞ。

に使いやすい必殺技が多いようだ。

すべての攻撃がその両拳によるもの。攻防一体の技を使いこなせ！

グアーデ

相手を上空へ放り投げてたたき落とす、コマンド投げのビーストドライバー。

とある国の神殿を守る番人。現在はプロレスラーとして生計を立てている。動きは遅いものの攻撃力が高く、多彩かつ強力な投げ技を持つ「投げキャラ」である。

ゲイル ウイリアムズ

八百長試合によりリングを追放された、元世界ランクトップのボクサー。ダッキング、スウェー、ウェービングといったボクシング特有の避け動作を持ち、そこからの派生で攻撃を繰り出すこともできる。

ハヌマン

このような力まかせの攻撃が主体だ。

実験によりすべての能力が強化された猿。格闘技ではなく、闘争本能により繰り出される技で闘う。力強さと敏捷性を武器とした、暴れ回る闘い方が特徴。

史華

シーフォア

記憶を失っており、何者かに追われ続けているため他人を拒絶している。特殊移動からの派生技を豊富に持ち、それらの使い分けで相手を幻惑する戦法が得意。

特殊移動からの技の一つ、フレアアメジスト。このほかに投げ技などもあるぞ。

次号より攻略スタート!!

発売日が年末予定となり、順調に進めばもう少しの我慢で遊べるようになる本作。ほぼ同時の発売となるアルカディア次号では、全キャラの技コマンド表の公開はもちろんのこと、技解説、基本戦法といった攻略を掲載予定！　これまでにほとんど触れられなかったゲームシステムも、しっかりフォローしていくぞ。逃さずチェックし、輝ける『拳獣』ライフの糧としてくれ！

彼&彼女らに会える日も近い。気が早いが、右上の空欄も気になるところ……。

セイギノヒーロー
■メーカー：コナミ
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ガンコントローラー
■発 売 日：2004年11月発売（稼働中）
■使用基板：–

Produced by SHIGENOBU MATSUYAMA

Text:閃屋

SEIGI NO HERO 正義のヒーロー セイギノヒーロー™

住み慣れたこの街 私たちが守ります!!

平和神話が崩れつつあるこの国の秩序を取り戻し、子供からお年寄りまで、笑顔で暮らせる街を作る。それには、セイギノヒーローの活躍が欠かせない！

ヒーローになる流れを追う

いよいよ稼働が始まった『セイギノヒーロー』。街の皆さんの誇りとなるべく、格好いいヒーローを目指していざプレイ開始。二画面の中央に表示があるように、ライバルと抜きつ抜かれつデッドヒートを繰り広げ、銃撃戦をしながら先にゴールを目指せ！

「弾丸補充」&「盾での防御」

リロードは最重要テクニック！

いざ戦いが始まると、絶対必要になるのがリロード（弾の再充填）。銃口を画面外に向けると、リロードするとともに盾を構えてどんな攻撃も防御できる。危なくなったらリロードだ！　ただし防御中は歩みが止まる。防御ばかりだとライバルに遅れを取るぞ。

自分の分身に命を吹き込もう

ニックネーム選択
トンガリ　ファング　ルーキー　ベテラン
ドーベル　タイガー　エース　サムライ
バズーカ　ラビット　ロマンス　ドスコイ

ゲームを開始したら名前を登録しよう。ヒーローとして何と呼ばれたいか？　上司として部下に何と呼ばせるか？　お好みでニックネームを決めよう。

POINT リロード豆知識

弾を撃ち尽くした状態からのリロードは一瞬で終わらない。弾倉が満タンになるまでしばらく銃口を画面外に向けよう。プレイヤーの所持している武器によっても、補充に掛かる速度は異なるぞ。

セイギノヒトコト　ライバルより早く目的地を目指すには、リロード（盾での防御）ばかりではダメ。しかし残弾数が無くなっては攻撃ができないので、リロードは必須となる。そんなわけで、リロードを必要最低限に抑えて銃撃戦を繰り広げていくのがコツ。あきらかにこちらに向かって飛んでくる、確実に当たると分かる弾が飛んできたら即座に盾を出そう。

エリアごとの中継点へ急げ！

スタート地点から犯人の居る最終地点までの間に、二カ所の中継地点がある。ここに早くたどり着いたプレイヤーに、何と二階級特進のご褒美がもらえる！　そして犯人の足取りを追うデモが流れる。犯人は目の前だ！

一般市民誤射と殉職は大きなタイムロス！

街に居るのは悪党どもだけじゃない。悪党以外の善良な一般市民を誤って撃ってしまうと、謝罪カットが入って大幅にタイムロスしてしまう！　何てこった！　仲間の警官を撃ったり、自分がやられることも時間の損になる。肝に銘じろ！

POINT

勝てば昇進!!　警視総監も夢じゃない

電気街ステージ

撃った弾がライバルより先に犯人に命中すると、勝利を称えられて二階級特進となる。ライバルにぐんと差を付けられるぞ！　これで警視総監になるのも夢じゃないのだ。

指名手配犯を逮捕せよ!!

WANTED!!

各ステージの最終地点には、個性的でアクの強い犯人（ボス）が待ち受ける！　早く最終地点にたどり着いたプレイヤーから、ボスとの戦闘に入れるので、ステージ道中でもたついてしまうと犯人逮捕のチャンスが減ってしまう。犯人は多彩な方法で攻撃してくるが、盾で防いでかわし、ライバルよりも早く一撃をヒットさせろ！

ステージセレクト権は上司にあり！

階級が高い方のプレイヤーが、次の任務の決定権を得る。階級が低い方のプレイヤーは、上司の決定に背くことはできない……。

セイギノヒーロー

街の危険はまだ続く　次のステージへ走れ

SEIGI NO STAGE FILES

ザ・警察官　真昼の大捜査線 in 秋葉原

このステージは、秋葉原にはびこるチンピラを倒し、最後に指名手配犯を追いつめて逮捕するというもの。見覚えある町並みに、チンピラが大量増殖中！　こりゃヤバいって！　片っ端から逮捕だ!!　指名手配犯はバイクに乗って逃走するが、追い詰めるとバイクに乗って日本刀を振り回すというクレイジーっぷり。負けるなセイギノヒーロー!!

街を脅かすチンピラからアキバを守れ！

うおっ、欲望渦巻く魅惑の街!?、秋葉原だぜ。夢あふれる僕らのワンダランに巣くう悪党が居るなんて、ゼッタイに許せない！　住み良い秋葉を取り戻すんだ！

セイギノヒトコト　今回紹介した秋葉原のステージ以外にも、不審船が麻薬を密輸したり、地下鉄構内でけん銃密輸グループが暴れたり、空港で過激派テロリストがハイジャックを企てたり……といったステージが遊べる。オムニバス調で、どのステージも異なる雰囲気があるのも特徴で、見ていて飽きない。まず1プレイ遊んでみてくれ。きっと虜になるはずだ。

ギャーギャギャギャ！　パーティ編成が面白いファンタジックバトルだぜ！

タイトーが満を持して送り出す新基板TypeXの秘蔵タイトル、それが2D対戦格闘『カオスブレイカー』(以下、カオブレ)だ。年末年始はコレで決まり!

カオスブレイカー
■メーカー　タイトー
■ジャンル　2D対戦格闘
■操作方法　8方向レバー+4ボタン
■発売日　12月中旬予定
■使用基板　TypeX

Text:
福田備太郎ブレイカー

仲間を見付けて冒険に旅立とう！

『カオブレ』は、キャラと装備アイテムで最大三人+アイテム一個のパーティーを編成し、対戦を行なう格闘ゲーム。対戦中にボタンを同時押しすることで、待機中の仲間による攻撃や、アイテムを使用できる。

キャラクターセレクト画面では18キャラの中から最大三人と、装備アイテムを選択する。ステージごとにパーティー編成画面があり、ラウンドに参加させる仲間と、装備アイテムの枠を変更できるぞ。キャラ一人+装備アイテム三つというオーダーも可能なのだ!

システム面も充実なのだよ

ボタンを押しているだけでもますます楽しめる『カオブレ』だが、システムを理解すると対戦が一層面白くなるぞ。

●パーティーアクション
対戦中に特定のボタンを同時押しすると、待機中のパーティーメンバーが画面内に出てきて攻撃をする。攻撃方法は、キャラクターによって異なる。

●ソード・インパクト・リアクション
武器と武器が接触したときに、両者の動きが一瞬停止する現象。発生時は攻撃アクションがキャンセルされるので、その後ガードや必殺技などに移行できる。

キャラクターは行動することでマナ・ゲージがたまる。マナ・ゲージを消費して出す必殺攻撃マナ・バーストは、敵に大ダメージを与える。マーラのスケルトンアーミーは死者の群れを呼び出し、敵を攻撃する大技だ!

アイテムは40種類以上！

マナ・アイテムはパーティーに組み込むだけ(装備)で効果が発動する。さらに対戦中にボタンを同時押しすると、回数制限のあるストックアクション(以下、S・A)が使用できる。例えば、ヒーリングポーションのS・Aはキャラクターの体力を一定量回復する、といった具合だ。アイテム集めも楽しいぞ!

アイテム・バーストはマナ・ゲージを消費し、装備アイテムの能力で相手を攻撃をする。写真はシャイニング・ボウのアイテム・バーストを使用したところ。画面外から光の矢が大量に降り注ぐ！ ちなみに、アイテム・バーストを使ってもアイテムは消失しないので、余裕があればドンドン使ってOK。

悪意と死臭をまき散らしつつ闘え、闇の住人ども！

ダークサイドからは、オーク族、ダークエルフ族、アンデッド族が参戦している。オーク族のトロルは画面の半分を埋めつくす巨体。アンデッド族のンシドルは馬に乗ったスケルトンで、通常時はジャンプができないなど、アクの強いキャラクターのオンパレード。こりゃ使うしか無え、って感じですか～。

ナーガル
Nagar

ンシドル
Nsidor

トロル
Troll

神々と精霊の祝福を受けた、正義と光の戦士たち！

このゲームではファンタジー世界で活躍する種族が登場し、各種族三名ずつ使用可能。ここでは、人間、エルフ、ドワーフ族の一部を紹介しよう。人間族は剣技に優れ、エルフ族は弓や魔法などの飛び道具に秀でている。ドワーフ族はとにかく身体が小さいので、攻撃をくらいにくい!

カースヘッド
Curse Head

バルガン
Vargan

イヴェッタ
EVETTA

闘劇'05の種目が
またーつムック化
カプコンが放つ
久々の2D格闘を完全攻略
今、ゲーセンを
騒がす話題作
『カプジャム』のムックが
急速接近中!
enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.19
CAPCOM FIGHTING Jam
ADVANCED GUIDE
お蔵出しの貴重なデータまで
ビッシリ掲載
予価1449円(税込)
12月27日発売予定
全キャラ完全技表、攻略記事
CONTENTS
システム攻略 / 全技完全技表 / 対戦基礎 / 対戦攻略 / 技データ一覧 / お約束のミッドナイトブリス
王家の裁きグラフィック ほか
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
営業局 電話(03)5433-7850
※店頭で品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお申し込み先
アスキーストア E-mail:cs@ascii-store.com
または弊社サイト http://www.enterbrain.co.jp/ にてご注文ください。
eb! enterbrain
株式会社 エンターブレイン

2004年も残すところあと一カ月！　今月は、今年のトリを務める12月登場アイテムと、2004年最後のプライズ内見会の模様を紹介するぞ!!

アイコンの見方

袋タイプ：中身によって重心が異なるので、注意しよう。

ぬいぐるみ：首などのくびれた箇所が狙い目。

箱タイプ：側面の[illegible]、フタのすき間を狙おう。

吊り下げ箱タイプ：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。

吊り下げラベルタイプ：これもラベルを正面から挟むように。

吊り下げラベル長細型：細目なので本体も狙える。わりと簡単。

③ 北斗の拳 コレクションフィギュアVol.11

セガ・12月上旬登場・3種

北斗と南斗の実力者二人!

世紀末の熱き漢たちを立体化する、フィギュアシリーズ第11弾。南斗水鳥拳のレイ、北斗三兄弟の次男トキ、そしてトキになりすました卑劣漢アミバが登場!

① 新世紀エヴァンゲリオン ハイグレード初号機フィギュア

セガ・12月下旬登場・1種

初号機、リフトオフ!

獣のごとき"暴走"シーンが印象深いあの初号機を、全高約30センチのビッグサイズでフィギュア化!　プログナイフを携えた野性的なシルエットを、見事に再現している。

④ SEGAゲームハード 携帯ストラップ

セガ・12月下旬登場・4種

セガのコンシューマーの歴史がココに!

SG-1000Ⅱ、メガドライブ、セガサターン、そしてドリームキャスト。セガの歴代家庭用ゲーム機がストラップになった。実機の立体スキャニングにより、細かなディテールまでこだわった逸品だ。

② 新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュア take care of yourself

セガ・12月中旬登場・3種

フィギュアはいいね……

TVアニメのシチュエーションをモチーフにしたフィギュアシリーズも、いよいよ大詰め。制服姿の綾波とアスカに加えて、女性に大人気の渚カヲルを立体化。ぜひコレクションに加えたいところだ。

2005年4月、5月、6月 新作プライズリポート

10月下旬から11月中旬にかけてプライズ各社の新作発表会が全国で開催！　来年の4～6月に登場する新作アイテムが早くも展示され、会場を沸かせてくれたのだ。

※掲載した写真は開発中のため、実際の製品とは異なる場合があります。

4月

セガ

ゲーマーが日ごろからお世話になっている、セガの筐体が何とフィギュアに!

タイトー

ダース・ベイダーやヨーダたちのタオル。渋めのデザインがイカス!

セガ

さくらとケロちゃんのクッション。はにゃ～んとなごみますなあ。

バンプレスト

フォースインパルスガンダムのマグネット式フィギュア。各種武装は換装が可能だ。

6 Fate/stay night マスコットつなガ〜ル round:3

サン・インターナショナル・12月登場・6種

TYPE-MOON徹底監修!

マスコット同士をつなげられる「つなガ〜ル」シリーズ最新作は、美少女ゲーム『Fate/stay night』のキャラクターを立体化! 中でも異彩を放つデザインが人気の"黒い影"にビックリ!

※実際の製品と一部異なります。

5 松本零士セレクション ピストルダーツ

アルゼ・12月登場・2種

ハーロックたちをシュート!!

「ガンフロンティア」や「コスモウォーリアー零」など、松本零士キャラクターを吸盤付きの弾で狙い撃つピストルダーツ。戦士の銃を持っている気分に浸りながら、ひたすら撃つべし!

9 Nintendo ハード&飛び出すカセットツインキーホルダー

バンプレスト・12月中旬登場・5種

任天堂の歴代家庭用ゲーム機と、それらをけん引した各ハードの『マリオ』がセットでキーホルダーに! ソフトはパッケージ付きというこだわりぶり。

8 Nintendo ファミリーコンピュータ コントローラー型テレビリモコン

バンプレスト・12月下旬登場・1種

ファミコンのコントローラーと、同サイズ&同デザインのTVリモコンが登場! スタートボタンが電源ボタンになっており、十字キーで音量やチャンネルが変更できるのだ。

7 イース本型キーホルダー

アルゼ・12月登場・6種

魔力を秘めた伝説の本"イースの書"がキーホルダーになった。本を開くと、中にはアドルやフィーナの美麗イラストがプリントされているぞ。

11 機動戦士ガンダム キャラクター&コクピットシート

バンプレスト・12月上旬登場・3種

ボクが一番うまくフィギュアになれるんだ!!

宿命のライバル、アムロとシャア、そしてセイラさんのアクションフィギュア。メカではなくキャラのガンダムプライズとは、なかなか珍しい。それぞれに、フィギュアをディスプレイできるコクピットシートと、差し替え用の頭部が付属するぞ。

10 機動戦士ガンダムSEED DESTINY フィギュアキーホルダー 〜フォースインパルスガンダム出撃編〜

バンプレスト・12月下旬登場・5種

シン・アスカ行きます!

絶賛放映中の『DESTINY』が、早くもプライズに登場! 主人公シン・アスカとその愛機フォースインパルスガンダムを始め、ザフトのエリートパイロット、ルナマリアと真紅のザクウォーリアなどが立体化されている。

今月のプレゼント

- 新世紀エヴァンゲリオン ハイグレード初号機フィギュア 3名様
- SEGAゲームハード 携帯ストラップ 4個セットで3名様
- 松本零士セレクション ピストルダーツ 2個セットで2名様
- Fate/stay night マスコット つなガ〜ル round:3 6個セットで1名様
- イース本型キーホルダー 6個セットで2名様
- Nintendo ファミリーコンピュータ コントローラー型テレビリモコン 5名様
- 機動戦士ガンダムSEED DESTINY フィギュアキーホルダー 〜フォースインパルスガンダム出撃編〜 5個セットで3名様

6月

実はフィギュア以外では初となる、ルパン三世のプライズ。スタイリッシュにまとめられているのがうれしいところ。

癒し系のリラックマと寝袋というユルサさく裂の組み合わせ! 身も心も安らぎます。全部で3種類あるぞ。

5月

Zガンダムやマラサイはもちろん、ジ・Oの立体化がうれしい!

「やるじゃない」の台詞でおなじみのアインや、紫光のソリアといった、マニアックなラインナップ。

バーチャファイター4 ファイナルチューンド

もっと『VF4 FT』がうまくなるには……

観て強くなる！　読んで強くなる！

強豪たちの激闘を収録したDVD

2004年9月に開催された「アナザービートライブカップ」。全国の強豪たちが一堂に会し、繰り広げた激闘の一部始終を収録したDVDがついに登場！　栄冠はだれの手に？　サブタイトル「Rise of the Youth（若手の台頭）」が示す意味とは？　すべてのバチャッ子に贈る、名プレイヤーたちによる激戦を収めた必携の1枚！

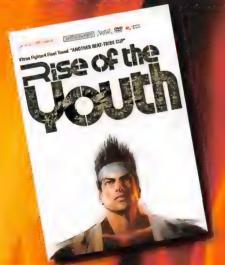
― 出場選手一覧 ―

●ホームステイアキラ ●超南アキラ ●いのっち ●大須晶 ●拝人 ●マスク・ド・ヒジテツ ●あにぃ ●マッスルサラ ●パンチ・ザ・センプー ●ハクションラウ魔王 ●つちくも●矢永（ミスターサタン） ●セガール ●チェムル ●マグナム ●養老影 ●ジン ●板橋ザンギエフ ●SHU ●ちび太 ●アルマジロ弟 ●ふ～ど ●ヌキ ●甲府めがね ●へるる ●華火霊 ●カシン ●東京メガネ ●栗田 ●ゲームセンター嵐 ●イトシュン ●ネオ・タワー

Virtua Fighter 4 Final Tuned
ANOTHER BEAT-TRIBE CUP
Rise of the Youth

SLBM-37/片面二層/COLOR/MPEG2/複製不能/STEREO/4:3

2004年12月22日（水）
発売予定　予価6,090円（税込）

全技のフレームを網羅した究極のムック！

闘劇'05のタイトルにも選出された『バーチャファイター4 ファイナルチューンド』のムックが絶賛発売中！　写真付きで送る全技の紹介はもちろん、達人たちによる対戦攻略やコンボも掲載した充実の一冊！　また、巻末の技リストでは、全技のフレームを網羅！　本書なくして、『VF4 FT』は語れない！

- **連続写真で分かりやすい全技紹介！**
- **フレームに基づいた奥の深い攻略！**

絶賛発売中！　定価1,659円（税込）

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル　営業局 電話(03)5433-7850
※店頭で品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお申し込み先　アスキーストア　E-mail：cs@ascii-store.com
または弊社サイト　http://www.enterbrain.co.jp/にてご注文ください。

株式会社 エンターブレイン

ついに冒険最終章 魔王龍ブレイザーをぶっ倒せ!

前章で無事にカーライルとセシルの意識が戻り、勇者三名がようやくそろった。ブロワーズを加え、万全の布陣で最終決戦へと向かう一行。君は世界を守れるか!?

ドラゴントレジャーII
■メーカー：セガ（第一AM研究開発部）
■ジャンル：マスメダルゲーム
■操作方法：専用メダルシューター＋3ボタン
■発 売 日：2004年7月（稼動中）
■使用基板：NAOMI
Text：閃屋

第十三章

三つの寺院を訪れて結界を張り、その中で魔王を倒せば、二度と復活しないという。ただし倒せれば、の話だが……。決戦はいかに?

第十三章データ	
クリアまでの所要時間	約1時間30分
クリアまでのメダルの増減	約1400枚→約1850枚
ステージ数	8
分岐箇所	1
クリスタルルーレットの回数	14×8（112回）
ランダム戦闘回数	29回
イベント戦闘回数	1回
エンジェルチャレンジ	8回
JPチャレンジの回数	JP×4

三つの寺院で結界を張れ

復活した勇者三人とブロワーズは、ドラゴンを倒す結界を張るためにリョーゼンとコクラグス、コンゼニアの三つの寺院を巡っていく。最初の三ステージは、最後に仙人からクイズが出題され、正解すれば先へ進めるが、失敗するとモンスターとの戦闘になってしまう。三つ目の寺院コンゼニアでは、結界を張った直後に魔物が現れてドラゴントレジャーを奪われ、イベント戦闘に突入。相手はただのオークなので、サクっと倒して先に進もう。ドラゴントレジャーを追う一行は、ドラゴンが潜伏する洞窟へ踏み込み、いよいよ最後の戦闘となる。

最後のJPチャレンジでDTチャンスを引きまくったのだが、増えたメダルは450枚程度。ちょっと寂しい……。

仙人三兄弟が出すクイズは、二択形式の簡単ななぞなぞになっている。

コンゼニア寺院ではドラゴントレジャーを奪われた挙げ句、オークに襲われる。

LAST BOSS 魔王龍ブレイザー

形態が変わるときの攻撃は、こちらの攻撃で中断できない。ターゲットを早く破壊して余計なダメージを減らそう。

①ツノと両肩

ツノのターゲットが、両肩のターゲット間を左右に行き来し、回避不能のブレス攻撃をしてから①～③のいずれかに画面が変わる。ここでは、まず左肩を壊そう。次に右肩を狙う。ツノのターゲットと肩のターゲットが重なると、ツノのターゲットが優先されるので、この瞬間に攻撃を加えよう。

肩を残してしまうと、②③で相手にするターゲットが増えてしまうので具合が悪いぞ。

②右半身

②では、画面が右腕元のアップとなり、右手と首飾りを狙うことになる。動く右手を狙うのは非常に厄介だが、ターゲットの移動が始まるのは、首飾りのターゲットと同じ位置である右端。あらかじめここを狙ってメダルを連続投入しよう。これならば比較的腕にもダメージを与えやすい。

右手が移動し始めると狙うのが難しい。移動中は無理せずメダルを準備した方が賢明だ。

③左半身

③は、右手と対称のアングルで、左手を狙うことになる。ターゲットのスタート位置も右手と対称だが、首飾りの位置であることは変わらない。これまでに、左肩や首飾りを破壊していなくても、ここでも狙えるようになっている。しかし左手はここでしか狙えないので、最優先で破壊しよう。

左手はこのときでないと狙えないので、最優先で破壊。肩や首飾りはほかにチャンスがある。

モンスター攻略

ゴールドミミック

種類の多いミミック系モンスターの中で、唯一ターゲットが一つだけのもの。姿は小さいが、獲得できるメダルは多めなので、メダルをケチらず倒そう。

バッドイーター

イーターの中で、最も高い防御力を誇り、素早さもそこそこ。適当にメダルをばらまいても、なかなか倒せない。落ち着いてきっちり狙っていこう。

道中が長くクリアには1時間はかかるので、閉店間際に始めるのはご法度だ！　早めに始めて感動のエンディングを、ゆっくりと噛み締めよう。ブロワーズ編をクリアしたら、次は、実直なカーライル、かわいくてちょっと生意気なセシル、おっちょこちょいのランディたちのシナリオモードをプレイしよう。異なる視点から、ストーリーを楽しめるぞ！

（新潟県　[illegible]さん）

あそび屋

聖夜も断然ガトリング

師も走る忙しいこの季節、テンションゲージ満タンで突っ走るのが勝利の秘けつ！　クリスマスの相手が居ないロンリーソルジャーも、ゲームセンターに行けば対戦相手は五万と居るぜ！　熱く対戦で過ごす聖夜も……いいじゃないかっ！　いいじゃないかーッ！（熱弁）　てなわけで、今月も勢いに任せてお送りしますよっ！

Text:田淵健康

GGXXドラマCD 大絶賛発売中!!

サイトロンより発売中の本シリーズでは、オリジナルのGGXXストーリーが展開中！　本作では、これまで語られることの無かった、アサシン組織の歴史が明らかにされるのだ。しかもボーナストラックとして、PS2用『ギルティギア 鶡』に新しく追加されたBGMが二曲収録されているぞ。

［～デュエル・オブ・ザ・ウルブズ～］
①オープニング　②常闇への招待　③殺界、猟犬たちの午後　④子供部屋の思索　⑤こがねと白銀　⑥ポプラ並木に捨て犬は憩う　⑦激突する天使たち　⑧強き影、ともなう光　⑨エピローグ ～黄金時代～

［～スレイヤー問わず語り～「アクセル編」］
⑩オープニング ～ナイチンゲールは夜に歌う～　⑪時間衝突　⑫宿命の交わる城　⑬闇よ落ちるなかれ　⑭旅人の憩い　⑮十月一日では遅すぎる　⑯果てしなき流れの果てに　⑰永遠も半ばを過ぎて　⑱エピローグ ～夏への扉～

［ボーナストラック］
⑲ The out of world　⑳ Quicksilver

タイトル：ギルティギア イグゼクス ドラマCD「ナイト・オブ・ナイブズ VOL.3」
発売日：2004年12月22日
価格：2940円（税込み）
商品番号：KDSD-00049
発売元：ティームエンタテインメント

ギルティ流だよクリスマス！

ギルティキャラがもらってうれしいプレゼント！
という主旨を中心に、メリクリイラストで攻める也。

（愛媛県　[illegible]子さん）
☆もらってうれしいこの一本。
やっぱ、シャンパンよりも清酒かな。

（北海道　くらげさん）
☆聖夜の空気が似合いそうなお三方。
平和な夜もたまには、ね。

（山形県　[illegible]井[illegible]英さん）
☆プレゼントを贈る人が居ると
この季節は盛り上がりますね。

（富山県　流火李月さん）
☆季節のご贈答にぜひ。
決闘状代わりにも……。

（東京都　[illegible]月[illegible]）
☆そして最初の流火李月さんのハガキへ続くという……永久だよ！

（山口県　柏もち。さん）
☆や、ヤバイよそのプレゼント
クーリングオフ希望。

（京都府　むきえびこさん）
☆クリスマスはさすがに休業？
＋ゴーム法ですな。

（三重県　[illegible]羽さん）
☆いろいろと黒い画策が見え隠れ……いや、何でもないス！

ゲームセンターで大絶賛稼動中の『鶡』が、世界最強ハードに戦場を移して堂々登場!!

ギルティギア 鶡
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■発売日：2004年12月16日予定
■対応機種：Xbox専用
■予価：5,060円（税込）

©Sammy / ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

ハードの最大の特徴であるXboxLiveに完全対応！　16人トーナメントの大会モードもあるぞ。

特典は用語辞典。ギルティギアシリーズを完全フォローしたファン必携のアイテムだぞ！

Xbox Liveで燃え上がれ!!『ギルティギア 鶡』見参!

以前にもお伝えしたXbox版『鶡』ですが、発売を迎えるに当たってもう一回お薦めしておきたい！　移植の再現度はいうまでも無いですが、やっぱりコントローラーの接続部が最初から四つあるXboxはどう考えても『鶡』向けハードですよ！　さらに、XboxLiveを用いたオンライン対戦に完全対応しているときたら、これはもう非の打ちどころが無い完璧仕様！　さらに、特別仕様として用語辞典まで付いてくる！　クリスマスにおねだりするならコレで決まりDA!!

※用語辞典の画像は製作中のものです。

『鶡』が発表されてからもうすぐ一年がたとうとしています。そろそろ、ニュータイトルのお話が出てきてほしいところ!?　アトミスウェイブのラインナップも出そろってきたし、やっぱりここは真打ちとして、『ギルティギア』最新作にも動いてほしいですね！　次号以降の動向にも注目しましょうー。

(大阪府　べるコロさん)
☆どんなときでも見せるスマイルがアイドルの証明。しかし、いつ振り付けの練習などをしているのでしょうね？

★今号のイラスト一等星

KOFッ子PLANET

Text:福田欄太郎

一時休載と宣言したものの、生き永らえることになった「KOFッ子PLANET」。これからもよろしくーっ。さて、今月一枚目のおハガキは、何とKOFキャラを何十人と描いてくれた山口県の西川"T.M.R"君の作品！　家庭用オリジナルのキャラクターまでしっかり居るのがポイントですぞ！

今月のテーマ「着せ替え特集」

キャラクター同士の衣装を取り替えてみようという企画！　キャラクターの総人数やパーツの数を考えると組み合わせは無限大だっ。好評につき、今後も継続して募集を掛けてみたいカンジ。

(神奈川県　公式さん)
☆舞に扮したレオナの何ら疑問を感じていない顔が、逆に波乱を感じさせる一枚です。

(熊本県　中村優美さん)
☆凶悪な邪神ができた感じだよママン。バンダナの巻き方が違うよ。

(福岡県　綾瀬かおるさん)
☆格好は違えど瞳に宿る優しさは変わらないアテナ。着たしたところも見たい気がします。

(■■県　ショウコさん)
☆これはまた、まれなる着せ替えですね！

(宮崎県　CCCさん)
☆ああ、言ってはいけないことを……てしまいそうな世界がここにある。

(福岡県　皐月トミィさん)
☆問題作その弐。だから胸元が開いているキャラに……いや、ポロリならOKですっ。

(埼玉県　ふじたに真砂さん)
☆今回の問題作その一。社に女性を合わせてはダメでしょうがーっ。だが、そこがいい。

KOF衛星アップリンク

❷ SNKプレイモアご一行来社！

編集部 VS. SNKプレイモアの『RE-BOUT』勝負ということで、サイボーグK/、広報娘のyuzuko、門脇課長、コスプレアイドルのちゃぶさんがアテナの衣装で編集部に来訪！

編集JKがコスプレアイドルを毒牙にかけるの図。ゲージタメタヨ～、と叫ぶちゃぶさんがかわいすぎ。

PlayStation 2
『KOF'94 RE-BOUT』を3本ゲット！

見事勝利し、『RE-BOUT』を三本ゲット！　ご希望の方は、住所、氏名、電話番号を明記の上、下記アルカディア編集部あて「KOFッ子PLANET KOF RE-BOUTプレゼント係」まで。このページに対する意見・感想などがあると当選確率もアップ……なのか？

❶『KOF'94 RE-BOUT』発売迫る！

本作では、当時の感覚はそのままにキャラクターが完全ハイレゾ化。KOFシリーズの過去と現在が融合したタイトルといえるだろう！

スペシャル限定版に付いてくる特典の小冊子の表紙を公開。そう、何とあのゲーメストムック風の体裁なのだ！

ルガールがプレイヤーキャラとして参戦だ！　デフォルトキャラとの性能差はいかに？

THE KING OF FIGHTERS '94 RE-BOUT

■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：2D格闘アクション
■発売日：2004年12月30日予定
■対応機種：PlayStation 2専用
■価格：通常版7,140円(税込)
　スペシャル限定版8,190円(税込)

ついにオープニングアニメが！

『RE-BOUT』では、新たにファン待望のオープニングアニメが追加されているぞ！　戦闘シーンなど、すべてが必見の出来栄えだ！

緊急告知　ファン感謝イベント「KOF忘年会」開催！

KOF10周年のファン感謝イベントとして、年末に「KOF忘年会」が開催されるぞ！　豪華賞品がもらえるゲーム大会、開発者トークショー、過去10年間の秘蔵映像など、KOFファン狂気乱舞の企画が盛りだくさん。応募方法などの詳細は、KOF10周年記念サイトをチェック！　→http://www.kof10th.com

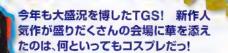
KOFに関する投稿作品を大募集！　次々号3月号の締切は12月17日(金)です。あて先は　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレインアルカディア編集部「KOFッ子PLANET」係　メールでの投稿は　sp_kof@arcadiamagazine.com　『KOF'94 RE-BOUT』をご希望の方は「KOF'94 RE-BOUTプレゼント係」まで。

コスプレプレイスタイル

Vol.56

担当・中原ユキヲ
協力・(株)コスパ

今年も大盛況を博したTGS！　新作人気作が盛りだくさんの会場に華を添えたのは、何といってもコスプレだっ！

年末も目前、そろそろ冬コミのコスプレネタも決まる頃じゃないかな？ うっかり流行のキャラクターで合わせを決めてしまって後悔……なんてことのないように注意！

サクラ大戦3　グリシーヌ・ブルーメール、北大路 花火
（鈴月ミトさん、天ノ宮梨沙さん）
サクラ大戦3から、耽美な雰囲気を持つ二人組み。衣装の質感や全身の雰囲気が上品にまとまっています。

DEAD OR ALIVE3　あやね
（あーるさん）
スタイル抜群のあやね。ご自分で染めたという紫のウィッグが、白い衣装に映えて見事な発色です。存在が浮かない絶妙な色合いがお見事！

逆転裁判3
綾里 千尋
（ひよさん）
思わず「似てるっ！」と言ってしまう千尋さん。キリッとした表情が素敵です。

サムライスピリッツ零　リムルル、ナコルル
（あこさん、柚河晴輝さん）
明るい表情が何ともキュートなナコルル＆リムルルのアイヌ姉妹。写真からも、お二人の仲良しな雰囲気が伝わってきますね！

合わせでGo！

会場には大人数で一作品のコスプレをする合わせチームもたくさん！　みんなのTGSへの気合を感じたぞ！

DIGITAL DEVIL SAGA アバタールチューナー
アルシラ、エンジェル、セラ、シエロ、ヒート、サーフ、ゲイル
（鳥居神社さん、ユイファンさん、蓮影 マコさん、奈緒 影江さん、やんそんさん、美月 なおさん）
衣装の素材から、すべて全員で合わせて購入したという素晴らしいチームワーク！　色合いや質感のリアルさにもこだわりが伺えます。それぞれのメイクやウィッグの完成度もハイレベルで、本当に見ごたえのある合わせでした。

技アリッ！！

長モノの規制も何のその。小道具やポージングの多彩さで、みんなをバッチリ楽しませてくれました。

クイズマジックアカデミー　ルキア
（橘ハルヒさん）
先月COSラボでも紹介した『マジアカ』コスを発見！　同じ作品のファンと会場で会えるのもイベントの楽しみの一つだよね！

クイズマジックアカデミー
アメリア、ミランダ
（夏奈さん、クミさん）
こちらは同じく『マジアカ』より先生合わせ。難しい作りの衣装を丁寧に仕上げていますね。こんな先生が居る学校に通ってみたい！

九龍妖魔學園紀　皆守 甲太郎、赤澤 凍也、真里野 剣介、白岐 幽花（アスナ茶之助さん、十六薙 戒さん、紺野 ヒロユキさん、Tomomiさん）
まるで作品からそのまま抜けてきたかのような怪しい雰囲気が魅力的。パーツや小道具などの、細かい部分まで死角ナシ！

BEFORE CRISIS FINAL FANTASYⅦ　タークス
（戒さん、冥さん、ここあさん、manaさん、由姫さん、あやらさん、伊成さん）
黒スーツというシンプルなスタイルながら、それぞれのキャラの個性をうまく表現しています！　オリジナルで作ったという社員証（写真右上）もGood！

メタルギア ソリッド2、
メタルギア ACID
スネーク、ゴルルコビッチ兵
（ZANさん、糖皇鬼さん）
数々のネタ（？）ポーズを披露してくれたお二人！渋いタイトルセレクトで会場の人気者でした。

お題『CAPCOM FIGHTING Jam』イングリッド

今回は『CAPCOM FIGHTING Jam』のキャラクター、イングリッドをピックアップ。かわいらしい外見と、変わった口調に[illegible]がある不思議なキャラクターだ。

髪

[illegible]

顔

[illegible]

袖

[illegible]

腰

[illegible]

足

[illegible]

[illegible]

★コスプレフェスタ
12/4～5　場所:東京・後楽園ゆうえんち
http://www.cosplayfesta.com/

★コスプレ博 in よみうりランド
12/5　場所:東京よみうりランド
http://www5c.biglobe.ne.jp/˜yuusya/

★コスダンパサミット [virzin:COS] D6 summit
12/12　場所:大阪・住ノ江 オスカーホール
http://www.justisslive.com/

★JCF in 東京ビッグサイト
12/12　場所:東京ビッグサイト 西４ホール
http://takama.cosplay.ne.jp/jcf/

★キャラダイス BIG
12/12　場所:愛知・吹上ホール 2F
http://vpnet.sub.jp/ccc/

★レイヤード .JPG アドバンス
12/12　場所:大阪・新大阪センイシティー・ゆめっせ
http://www.layered.jp/

★コスプレ博 in 晴海
12/19　場所:東京・晴海旅客ターミナルビル 4F
http://www5c.biglobe.ne.jp/˜yuusya/

★レイヤード .eve2
12/23　場所:大阪・じばしん南大阪
http://www.layered.jp/

★Cosplay Unlimited SIDE-B
12/26　場所:静岡・クリエートホール浜松 2 階ホール
http://www.cosplayul.com/

★彩懐×四
12/26　場所:広島県立総合体育館グリーンアリーナ B1 会議室
http://www.cmo.jp/users/damisuoh/saikai/

★コミックマーケット 67
12/29～30　場所:東京ビッグサイト
http://www.comiket.co.jp/

★となりでコスプレ博 2004 冬
12/29～30　場所:東京 TFT ホール
http://www5c.biglobe.ne.jp/˜yuusya/

（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
☆ティズィーを取り巻く物語。ストーリーを追って、ゆっくり何度も見たいですねっ。

（栃木県　ＡＳＫ君）
☆ある程度の悲しみに慣れ、不安定な強さを持つ者。また一人、挑戦者を受け入れた。

☆偽りの月を背に立つ彼女。高次元な美しさに、人の子の矮小さを思い知らされる。

（大阪府　YU☆3君）
☆元祖チャムチャム番長も参戦に期待中。お百度参りしなっせ！

（新潟県　よるた君）
Ｈチャム同盟に新たな適合者！「バトコロ」出られますように……。

（沖縄県　Tea君）
Ｈ明らかに初心者と分かる人には、ちょっと乱入を待ったみたりして。

（栃木県　can't HUE hm君）
Ｈ冬の湖は残酷に問いかける。「でも、いったいあなたたちに何ができるのでしょう？」

ADKの小部屋2004（ウン）
バトコロ狂騒曲

「バトルコロシアム」（通称「バトコロ」）への参戦ファイター（願望もあり）を思い入れたっぷりに描くコーナーでありんす。専用読者ページもできるので、そちらへの投稿もよろしくね～！

☆自分の持ち主が非常にシェラフムのれちっぱなしは危険だ！

（神奈川県　コンサレス寺岡さん）
Ｈあの人はあの作品まったな元同僚のアトミックガイより。

☆姿を大会に集結タムマシイー」はあったんだよブラウン博士！

☆また鬼気迫る構図で描いてきたのぅーマユイ君、就任おめでとうー（大塚布へ　げっ）

（山口県）
Ⓗアスラ登場記念に1枚！次は全身を入れた作品も見てみたいです。

（埼玉県　ふじたにさん）
☆マロン先生は黒板に背が届くのかどうかか問題であります。

（富山県　P.Wさん）
Ｈ胸元が開いたセクシーショット。ムービーに出たら興奮死かも！

（北海道　くらげさん）
☆モノトーンで描かれたミリア。一瞬を切り取った感じの１枚です。

（熊本県　エレ金剛君）
☆トレードでは「僕のツバと交換しませんか？」と言うのですか!?

（大阪府　ゆみこんさん）
Ｈ誇り高きイングリッド姉さん。年齢不詳の美が備わってます！

（神奈川県　山田さん）
Ｈイングリッド強化月間！　まずはプリンセスモードな１枚を選出!!

（広島県）
☆横位置にほどよくまとまってます。彼らの存在自体が芸術だっ。

Ｈ剣の軽さをクリアすれば優秀。

A-Fro ひみつ情報 読者の疑問質問に答えてみようのコーナー。「作品のコメントやごあいさつは、メールメッセージの本文に書くのでしょうか？　それとも、住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータに書いたほうがいいのでしょうか？」　正解は後者。メールの表題にあて先コーナーが書いてあれば、本文は特に要りません。担当者に伝えたい日常などがありましたら、添付テキストの方に記入をお願いしますロン。

アフロ グレースケール。

カラーページの盛り上がりに負けへんで！ とばかりに大発奮を催す1色コーナー、アフログレースケールのお時間がやって参りました。なんか今回はほんのりとクリスマス模様でお届けしちゃったりする、サンタ気取りの俺たちなのさ。

（東京都　猿合掌君）

名は体を表す……と、いいな

『バーチャファイター4ファイナルチューンド』の「お手並み拝見」が開催されると聞いて、のそのそと一人隣県まで出掛けていった時の話である。

俺はかつてリングネームでとんでもない目に遭ったことがあり、『VF4FT』発売を機に心機一転、10級からの出直しを図るべく、普通に「諸江カズノリ」のリングネームでカードを作り直した。おかげで段位は低いが、極めてクリーンな心境で大会に挑めることになった。

思えばマトモなリングネームでエントリーするのは久しぶり……実に数年ぶりのことである。この時点で既に大きく間違っているような気がするが、まあそれはそれとして。

会場は「おいおいおい、こんなにバーチャってはやっていたのかい？」というほどの密集ぶり。

かつてはもう、この時点で羞恥プレイスタートのような勢いだったわけだが、今日は知人が一緒ではなく、何しろ一人である。勝とうが負けようが自己責任であるがゆえ、気も楽というヤツである。

とりあえずエントリーを済ませ、試合開始を待つ。多分自分が参加者中でも最弱レベルだろう、という自覚は持っている。

もちろん優勝する気などは毛頭無く、「せっかく近場で大会あるんだし、出ておいた方がいいだろう」程度のイージーな……ある意味冷やかしにも似た参戦。

しかし、それでもやはり、自分の出番が近付いてくるにつれて、手に汗がにじんでくる。勝つつもりも無く、公衆罰ゲームでもないのに、この有り様である。

どこかで読んだ「野試合と大会は全く別物」という文章の意味を、少しだけ理解したような気がした。そう、あの心臓バクバク感は、何も公衆罰ゲームだからというものでもなかったのだ。

しかも今回も実況を担当するMC付きである。MCが居ると居ないとでは、緊張の度合いがまるで変わってしまうような気がするのは俺だけだろうか……。

そんなこんなで俺のターンが回ってきた。試合前の自己紹介メッセージに記した「昔のことは、忘れました」というメッセージにMCが食い付く。が、それにニヤリとする余裕も今は無い。

大観衆の前でやらなければならないというプレッシャー。それだけでももう頭は真っ白である。そうなってくるともう露骨に腕の差というのが露呈してしまう。

1本でも取れれば気持ちが落ち着くのかもしれないが、何しろある意味前回までは、「色モノだもーん」みたいな開き直りが功を奏していた部分もあった。

今回はソレが無い分、舞い上がりっぱなしである意味「何もできないまま」、あっという間に俺の試合は終了した。

……リングネーム……。

思えばそれを決める時点で、既に心理戦は開始されているのかも知れない。そういう意味では、「あの」リングネームは良かったのかも知れないなあ、と恐ろしいことを考えたりした。

その後、セガのホームページにアップロードされたトーナメント表を見て、再び俺は慄然とする羽目になる。

「リングネーム……誤植されてる……」

やっぱりもうリングネームでいじられるのはやめにしたいと、心の底から叫びたくなる一件でありましたことよ。

（佐賀県　諸江カズノリ（犬）君）

☆お、久しぶりですね、相沢とも……ゲフンゴフン。そう、何事にも心機一転は大事よ、大事！ 古き殻を脱ぎ捨て、違った角度で物事をとらえていくと、世界はまた違った色に輝き始めるはずさー。はずさー。

堂々とみんなに誇れる素敵ナイズドなリングネームで、新たな船出をした諸江氏に乾杯だ！（誤植されたけど）

……でも鉄拳NET.の方では、再びやらかしちゃってくれることを期待しちゃう我らであります。

逆視点で新機軸

最近はやり（？）なのがオールスター格闘もの！ そこで少々主旨を変えてみて、「限定オールスターズ」なんてどうでしょうか？

例えば、おなじみの波動、昇龍、竜巻コマンドで同じような技ばかりが出る「主人公オールスターズ」とか。『ストII』のリュウVS『ワーヒー』のハンゾウVS『ギャラクシーファイト』のロルフなんて、見たくありません？

（茨城県　妖怪出魂君）

☆確かに、作品やジャンルの垣根を越えた格闘ゲームがたくさん出てきていますね。それだけに妄想を抱くのには不自由しないのかもしれません。

全員がためキャラの『ためキャラオールスターズ』とか、レバー1回転投げキャラだけ集めた『大回転ヒーローズ』とか。夢は膨らむー。

A-Froに投稿を始めて気付いたこと。

・「毒にも薬にもならないハガキは載らない」

・「薬よりも毒の方が好まれる」

以上、A-Froトリビア。

（東京都　須永雅貴さん）

☆ぬぐぁ！ なんば言うとね!? 毒も薬もそれ以外も、幅広く受け付け中ですたい！

……個性は時に毒と読めるもの……って違っ！

（青森県　水玉うるるさん）
☆プレゼントの中身が全部ぷよまんだったら。まあ、ケーキ代わりということで（違）。

（東京都　ゲコゲさとる君）
☆く、黒っ！ こっちのクララは存在自体が呪い人形だ ……ぜ……。

カプJAMのジェダEDにて、ジェダの背後に「デビル・メイ・クライ」の主人公、ダンテ（らしき人物）が立っているのを見て、思わず

「志村、後ろ後ろ!!」

と言ってしまいました（ダンテの職業は悪魔をスタイリッシュに狩っちゃうデビルハンター）。ああ、ドリフ世代の悲しい佐賀県、もとい性。

穴ウメイラスト。

← こんなハウザーはヨー〇ター島へ帰れ

（岡山県　中村呼次男君）
☆スマン、穴埋めイラストがオモロくて、つい選んでしまったッ。レオが背中に乗ってみるというのはどうか。

（兵庫県　エンゼルしうぼ君）
Ⓗそろそろ装備も整ってきたころかな!? 武器もいろいろ変えて遊んでみると面白いよー。

A-Fro ひみつ情報　奥様、聞きました!? 「アウトラン2」のニューVer.には、「ターボアウトラン」の名曲群が、原曲のまま収録されておりますよー！ よー！（エコー） 時を越えて蘇った名曲に便乗して、「このゲームのこの曲はオススメっす！」という読者様の投稿も募ってしまいますよ！ 不朽の名曲や隠れた名曲、着メロに欲しいこの1曲などなど、「VGM」についての投稿、お待ちしております。

（京都府　劇団もんてかるろくん）
☆あのゲームに出るには、これほどの肉体改造を行なわなければいけないのかっ!? このハガキはフィクションです。

（岡山県　甘菜保さん）
☆その答えは、『バトコロ』の中で明かされる！　明かされなかったらゴメン。

A-Fro漫画道場

アーケードゲーム、ゲームセンターをネタにした漫画作品を集めた冒険コーナーであります。みんな、フキダシの中の文字は大きめに書こうネ！

アルカディア大瀑布

"全日本雑誌内で読めないコーナー大会"で第3位を獲得した伝説のおわらいコーナー、それが「アルカディア大瀑布」である。なぜかって？　読めば分かるさ。投稿してみればもっと理解できるさ。

（熊本県　エレ金菩薩）

（京都府　蒼い疾風君）
☆ラストのフタコマが不要に見えるが、バランスを取るための尻尾のように重要な部分だ。

（群馬県　夕清さん）
☆もじがぴったんしています。とんでもない所に、とても文字にはできない所に。

（岩手県　きりふ風丸さん）
☆釘バットは剣より強し。

10/1. 富山で地上デジタル放送開始。
地上デジタルの記念特番か…クイズやってるんだ
では、正解のチームにはポイントとして…
1ブリ入ります!
マジで…

（富山県　流火季月さん）
☆なんだこの番組は！　ブリちゃんくれんの？　ブリくれるのかよおおおお！

ゲルエロス村
村長選挙戦結果発表

村長　墨桐マユイ君

エロス村内企画発動権授与

緊縛班班長　ゲコゲさとる

（ゲルエロス村　げこげさとる君）
☆隠密行動を行なう二班の長。くれぐれもやり過ぎることの無いように。

U10ぺた長　でばいそ

村長立候補者に名前が載ってる…!?
陰謀よ…これは陰謀よ 信じちゃダメ!!

（埼玉県　がんばります！でばいそ君）
☆デンジャラスなこの地区の長にでばいそ君が就任。ゲコゲと共に燃えてくれ！

2004年度ゲルエロス村役員一覧

助役　はやかわ村長
村長選挙戦提唱者、まさかの落選！　来期村長選挙戦にてリベンジを果たしてほしい！

出納役　T.兄ィ
あらゆる村民のニーズに対応すべく、オールラウンダーであるT.兄氏が出納係の座に！

音ゲー環境課　くろのゴク＆早乃ゆりえ
音ゲルエロス村を推進する早乃嬢、明るくブリセルな村を目指す二人がダブルで就任。

脱衣麻雀課　笹波ミコト
麻雀地区を治める者として、笹波嬢が就任。得票数も村長に迫る勢いであった!!

和エロス課　ベボ
伝統と格式、そして雅さを求める和風エロスの長にはベボさんが就任。潜在能力高し。

筋肉娘温泉観光課　禄田之丞
胸部やでん部に頼らない、総合的な肉体美によるエロスを頼んだ。温泉もおまけで付与。

野党ネオナチチ党代表　逆襲のムゥ。
彼の活躍によっては、来期はネオナチチ党がエロス村の第一党になるかもしれない……。

永世名誉村長　倉長行矢
初代村長の号令でここまで盛り上がれました。これからも迷える村民をお救いください。

A-Fro ひみつ情報　ゲルエロス村村長選挙を単純に得票数のみで見ると、1位は墨桐君。2位がはやかわ村長、3位が笹波さん、4位がくろのゴクさん（以下略）という結果になった。唯一、一票も入らなかったのが「げっつ☆先生」。これは、「げっつ☆先生君の描くほのぼのとした絵が好きなので、エロはイヤ」という意見が複数寄せられたことが理由かと。げっつさんは今後も健全路線で（笑）。

MM 無理想無解決ターボ

クリスマスも仕事三昧の担当アフロズ。「僕らはアフロというプレゼントを運ぶサンタさんなのら！」と脳内ファンタジー世界へ逃亡を試みるも、「エロス村」「ピチッ子」などのワードが書き込まれたラフ用紙により現実へ引き戻されましたとさ。そんなこんなで、メリー無理想無解決ターボ。

『マジアカ2』推参おめでとう！ マロン先生最高！ 児ポ法怖くてロリ属性はやってられねえんだよ、などと彼方からの雄叫び（7版）を上げる俺が、クイズゲームにおいて「漫画・アニメ」部門では神速の反応を見せるくせに、それ以外のジャンルになると途端に静かになるのは、ロクロウタさえも知らない大宇宙の神秘であることは言うまでも無い。
—リ○＝ミンメイ書房刊『ZENの禅問答（SG）大全』より—
（群馬県　禄田之丞君）
☆そんな彼は今回、エロス村役員に選出されている。エロス村は今、未曾有のカオスフィールドと化している！

この間、うちの部活に杜そっくりのコーチが来ました!! かなりビビッた!!
（埼玉県　しったかマッチー君）
☆「ウチの先生、○○にそっくり！」というアーケードゲームから飛び出せ大作戦な人がいたら、A-Froまで画像を送ろう！ ちゃんと本人の許可を取ってね。

パニシ……キターッ。写真を見る限り、トム・ジェーンは少々ハンサム過ぎるし、もっと肩幅と厚みが欲しいが、目つきの暗さと頬のコケ線はすごみがあっていい感じです。
一方、今回のラスボスはトラボルタ。「サタデー・ナイト・フィーバー」のアホそうな好青年の面影は、もはや微塵も残っておりません。悪そうです。心置き無く殺られちゃってほしいです。当然、撃ちまくるんでしょう。ハチの巣の上にきっと爆発のオマケ付きでしょう。死体も残らないでしょう。すでに「2」の制作も決定だそうです。絶対、映画館で見るぞっと。
（大阪府　奇狂堂君）
☆上映映画館のロビーに『パニッシャー』の筐体設置希望。

韓国版KOF2003やりました！ ツッコミどころ満載だったのですが、一番は真吾が紫の炎を出していたことです。
（山口県　Nagiさん）
☆コピー基板臭がぷんぷん！ キャラが小さくなる技も……。

⬆（宮崎県　CCCさん）
☆李とロバートも……ぐばぁっ。

⬆（空手道　げっつ☆先生）
☆面クリアー型めくりだっ。

⬆（千葉県　桃源☆郷君）
☆デュガリの寝技は2Dで再現できなさそー。

⬆（島根県　そぼろビシャモンさん）
☆10：0で増さないかな。

⬆（秋田県　みけねこさん）
☆おむつが取れたら、投稿世代だぜ。

⬆（岡山県　きるえりっひ智恵さん）
☆ATM破壊の練習に……違う!!

⬆（埼玉県　めもる伍長さん）
☆大きいことはいいことだ〜。

⬆（東京都　村上超魔王君）
☆場所を教えて……超やりてえ。

⬆（千葉県　たきゅん君）
☆また問題児が増えたヨカン♥

⬆（東京都　OU次郎君）
☆これが狂態百景ってやつですかい。

ガーデンローズ

心も身体もビューティーな殿方が集まる園、それがここ、「ガーデンローズ」。耽美派なアナタはぜひ投稿をしてみることをオススメ。

（茨城県　早乃ゆりえさん）
☆雷舞の無理やりっぷりがヤッベじゃん。スコアネームでは殺されないすよね？

（東京都　STS！君）
☆庭薔薇名物、紳士の苗床じゃいいい！

（東京都　須永雅貴さん）
☆いろんな物出ちゃうから！ 開放的過ぎるのもどうかと思うぞ（イエローカード1）。

（埼玉県　バラユリユーコさん）
☆薔薇園は美少年のはじまりの地。アイシャドウの入れ方が素敵ですわ。

ピチッ子♥土俵祭

アーケードゲームにおける美少年を幸るコーナー、久々復活かつハヤ子特集はまだ威力をためているところ也。

（大阪府　座夏之助さん）
☆ピチッ子なのに神域の彼ら。「バトルコロシアム」に……と、どうなの？

（福岡県　鈴山すみれさん）
☆ハヤ子特集はもうすこし様子見。ガンガン送ってくれれば、実現も早まるかも？

ご当地ゲーセンイラスト

本誌で連載している「ゲームセンターマップ」がこの度リニューアルします！ これに際し、読者の皆様からのイ[illegible]る運びとなりました。[illegible]すごいところ、面白いところ」[illegible]末アンケートハガキのフリースペースに書いて、「ゲームセンターマップ」係まで報告してほしい（カラー、モノクロどちらも可）。アンケートハガキなら、普通のアンケート同様に送ってくれてOK！
参考例、あて先は、53ページの「ゲームセンターマップ」を参照してほしいナリ。

A-Froひみつ情報　日本縦断ゲーセンマップのご当地ゲーセンイラストカット、ご応募よろしくお願いしまーす！ 字が汚かろうが、絵が下手だろうがエニシンオッケィ！ もう行きつけのゲームセンターのつっこみどころをバリバリとリークしちゃってちょうだい！ ご当地でなくとも、旅先でこんなゲーセン見掛けたよ、みたいな旅行記でもよろしおますゆえ。ご参加お待ちしております。

げえせん歳時記

（細野優さん）

進む細分化にちょっと一言

十年以上の長きにわたり、ゲームセンターに大枚を注ぎ込み、アーケードゲームを愛してきた身として一言物申したい。

近年のゲーム、そしてそれを取り巻く環境はマニアック過ぎはしないだろうか。初期投資が数千円、1プレイが数百円かかるのも珍しくない。

格闘ゲーム一つやるにも、カードは必需品と化しつつある。カードのみではない。グラフィック、キャラクターデザインなども随分マニアックになったと思う。

操作も難解なモノが多く(初心者から上級者までが等しく楽しめる、などというのが幻想であるのはさすがにみんな分かっているだろう)、そしてプレイヤーもよりマニアックな層が増えてきた。

それが悪いことと言うつもりは無い。しかし、客層は確実に狭まったように思える。

果たしてふらりと入った人が楽しめる、気軽にコインを入れられる作品が今のゲームセンターに何本あるだろうか。ギャラリーに笑われることに怯えず、キャラクターを知らずに楽しめ、……そんな作品があるだろうか。

新しい客を獲得する対象が、よりマニアックな層のみの現在は、最終的に範囲を狭める方向へと加速しているようにしか見えない。

……これは、果たして一人のオールドゲーマーの杞憂に過ぎないことだろうか？

(長野県　鉄屑毒炉君)

☆「1コインを最大限に楽しむ」という点に限って言えば、先行投資や予備知識の蓄えが必要となってきた昨今。フラっと店に入って、気軽に遊んで帰るという昔のスタイルに比べると、やや敷居を高く感じるところもあるようです。

しかし「楽しさを最大限に享受しよう」という姿勢さえ見せれば、それに見合う面白さを提供してくれるのも、現在のゲームセンターの持ち味。願わくば、最初に気軽に入れた1コインの楽しさが、ゆくゆくは数倍の面白さにつながるきっかけになってくれると理想的ですよね。

(福岡県　武術師某さん)
☆対戦がごっつ盛り上がりまっせ！キャラの作りこみも濃くてよかったねえ。

INをOUTに変えてゆけ

映画鑑賞後の、俺の行動。

映画「スウィングガールズ」ジャズに魅せられ主人公と同じく楽器店に出向くが、サックスの値段に驚愕する。

仕方無く(?)、某輸入CDショップに行き、同作のサントラを探すが、売り切れのため落胆する。

火の点いた心をどうにも抑え切れないため、ゲーセンに行って『ドラマニ』プレイを敢行するものの、難易度を見て改めてジャズの難しさを知り、やり込んだ「三毛猫ロック」をプレイして、とりあえず満足する。

「こんな行動を取った輩が何人いるだろうか？」などと思っていると、後から来たギターケースを背負った、いかにも「パンク系」のお姉さんたちの『ギタフリ』超絶プレイ(ギターとベースに分かれて)を見て三度落胆……もっと精進せねば！

(岡山県　きるえりっひ智恵君)

☆その気持ち、よ～く分かる。私も先日公開された三味線豪絶バトルムービー「オーバードライヴ」鑑賞後、『三味線ブラザーズ』にてスーパーシャミ魂を炸裂させてやったさ！　なぜなら、映画館で予定されていた『三味線ブラ』大会が中止になったから(本当)。たぎる衝動をゲームで消化する――これぞ正しいアルカディアンのあり方なのだ。

(北海道　himさん)
☆今年も打ちまくった1年でしたか？来年も盛り上がって打撃継続せ。

(広島県　温井川天祐さん)
☆謎の風紀委員も聖夜は一休み。

ちょっとええ話2連弾

先日、家に帰ろうと電車に乗ったら、前の人が鞄を落として、中から『クエスト オブ D』や『アヴァロンの鍵』のカード類が、バラバラと床に散らばってしまいました。

ゲーマーのよしみで拾うのを手伝いましたが、カードを渡す時にふと鞄の中を見たら……軽く、3ケタを超えているであろう数のカードの束が！　そ、そこまでしなければ生き残れないのか！　あの世界は……。

(大阪府　肉丸君)

☆デッキ系のゲームを複数プレイするときは、わりと大荷物になりますなー。プレイし終わった後は、家に送り返してくれる「カード宅配サービス」などを行なってみるのは……って、ズボラ過ぎますか。

私は身長が一五〇センチに満たないほど低いので、ゲーセンなどの自動ドアに認知されないこともしばしば……。先日もゲーセンのドアが開かず立ち往生していたところ、店内にいた知らない男性が私に気付き、ドアの前に立って開けてくださいました。あの時の方、どうもありがとうございました！

(埼玉県　めもる伍長さん)

☆さりげない、無償の思いやり――ゲームの腕を上げるよりも大事なコトなのよ！

(鹿児島県　HEELさん)
☆白きメシアが奇跡を降らす。涙しか無い、囚われ人の心の中に。

(東京都　COBA君)
☆ホノボノッシュなジャージコンビ。ジャージとおさげが似合う子に悪い子はいねえ！

(大阪府　華南さん)
☆新旧問わず、セガっ子の魂の咆哮を待ってるぜ！　どんとこーい。

突発的に行なったタイトー特集を掲載した折、「ほかのメーカーもやってくださいよお願いしますよ二つで十分ですよ」と多くの声が寄せられたため、二つといわずにまだまだメーカー特集やってきます！　てなわけで、次回は“セガ”にスポットライトを当てていかないか君たち!?　お気に入りゲームのレビューや、セガゲーの思い出などじゃんじゃん送ってくださいな、ポゥー！
(ムーンウォーカー)

A-Fro ひみつ情報　パ・ニ・シ！　パ・ニ・シ！　と、映画会社の意図せぬ所で盛り上がりを見せている某懲罰映画ですが、夢はでっかく「パニッシャー VS. スパイダーマン」(監督・北村龍平)DA・YO・NE!!　という中学生感覚丸出しの我らは、実際に映画を見た感想などもお待ちしております。今後もゲーセン発映画が結構な数用意されているので、A-Fro読者なら無条件に大鑑賞してくれることを願ってやまない。

A-Fro
ARC ラボラトリー
LABORATORY

読者の手で理想のゲームを作っていこうと試みるコーナー。現在のお題は「2D格闘」。読者が求める理想の格ゲーの形とは?

いまだにカ●リ●ミ●ーグをキャミィとよぶ。
（神奈川県 公式さん）
☆映画版はズボンはいてて[illegible]

[illegible]

A.オート保護を短縮する……20%
B.ガードキャンセル[illegible]……15%
C.相手と間合いを離す……15%
D.空中受け身……10%
E.地上受け身……40%

[illegible]

まったりとした地上戦を楽しむなら、Aのようなジャストディフェンスが必要。（[illegible] ベッチー君）

すべてが欲しいです。必要無いものもあるかもしれませんが。またGGXシリーズのサイクバーストのような、初心者救済システムも必要だと思います。（[illegible]県 沖田[illegible]（SG）君）

CとEが必要です。相手の一方的なラッシュから逃げるためには、この二つが必要だと思う。空中受け身は着地を狙われるので×。これらのシステムは、なるべくガード[illegible]画中にボタン同時押しなどで発動できる簡単なのがいい。レバーとボタンの複雑な組み合わせだと初心者ができなくなってしまうので×。攻めと守りが50：50で楽しめる格ゲーが一番いいと思うのですが……。（千葉県 食あたり君）

[illegible]

クリスマスもゲーセンで。年中無休のゲーマー魂

行きつけのゲーセンで『トライジール』を見付けた。普段は『ギタドラ』に夢中、シューティングは『斑鳩』と『式神II』を少し遊んだ程度、特に好きとかうまいわけでもない。でも、画面を見るとなぜかひかれた。

五〇円を入れてプレイしてみる……「連付きじゃないの!?」と思いつつ、四苦八苦しながらプレイした。

むろん、1面も越せずにGameOver、切り替わる画面をぼんやり眺めながら、「もっと先へ行きたい!!」という興奮が沸々と沸き上がってきた。

面白いじゃないか、シューティング!! 『ギタドラ』のスキルUPと共に、新たな課題が自分にできた。**（大阪府 S-JETさん）**

☆デモ画面に出ている通り「シューティング・ラブ」でございますよ。迷わず撃てよ、撃てば分かるさの単純明快なルールは、年齢性別関係無しに楽しめます。S-JETさんの向上心をくすぐったのも、避けて撃つ！ というシンプルな興奮だったのでは。

ここを読んだシューティング未プレイの方は、次にゲーセンに行ったら、ぜひともコインを入れてみてください。騙されたと思って！

今度『いっき』の続編『わくわくいっき』が出るぞ」と触れ回ったところ、5人中4人は「マッジでェ～!?」と問いただしてきました。と「フルポリゴンで。PS2でも出る」と付け加えたところ、期待に目を潤ませて詰め寄ってきた人もいました。

この場で明言しておきますが、全部ウソです。ゴメンソ。……ていうか、みんなドボジデ一瞬でも信じたんだろ?

追記：「格闘ゲームに『メタスラ』が出るんだぜ」と触れ回っていたこともありましたが、『バトコロ』の記事を見て……あわ、あわわわ。マルコのコンパチキャラでフィオ切望。弁当食って体力回復できる仕様で。**（群馬県 禄田之丞君）**

☆瓢箪から超電磁ゴマというあんばいですな。何が起こるか分からぬこの業界、ホントに『いっき』復活したりして。

僕も『東方シリーズ』移植してほしいです。シューティング好きの自分としては、最近のアーケードシューティングはライトユーザーをほったらかしにしている感があった（『エスプガルーダ』は別）ので。

その点、『東方』はパッと見では弾幕がすご過ぎて無理っぽくても、1UPとボム回復がほかのシューティングより多く、さらに自機の当たり判定が見えてボスの位置も分かるなど、プレイ環境がすごく親切。ゲームの完成度もアーケードに劣りません。

今なら流行のカードシステムを使って、『東方』最大の楽しみスペルカード集めもデータ管理できるはず！**（兵庫県 ミラクルポッパーズ君）**

☆同人ゲームでしょ? と油断している方にこそ、一度はプレイしてもらいたい『東方』シリーズ。アーケードシューティングの開発者で、未見の方はぜひひッ。世界観とか気合い入ってまっせ!

描け!送れ!! そして、死ねェ!!! ハーッハッハッハー!!!!
（山口県 西河TMR貴教君）
宛て先は、コチラだよ♪

アーケードゲームのネタならどんと来い！ 優秀作品（eb!マークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！ URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
○投稿作品は「未発表」のものを！ 個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
○締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3：2（官製ハガキの比率）が基本技！
○イラスト内に文字を書くなら大きめに！ 文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
○推奨サイズは解像度350dpiで寸法7×5cm程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！ JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

次々号3月号の締め切りは……12月17日（金）必着!!

「あて先イラスト」も募集中！ A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部 A-Fro各コーナー係

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

2004年ファイナル・カウントダウン開始!?

ゲーパロ 愛の館へいらっしゃいませ!!

いよいよ冬が、そして冬コミが近付いてきます。当館もあれやこれやと冬支度におおわらわです。同人誌を描く皆さんも読む皆さんも、体調に気を付けて、気力を温存して下さいね。

ポップンミュージックシリーズ　発行／Sit up Late

Shooting Star

シリアス　ギャグ

2Pユーリのせいで1Pアッシュが体も心も子供化！1Pユーリの困惑とほんわかラブの中を進行するドタバタ長編、1本勝負です。

制作者より：ユリア前提アッシュ子供化ほのぼのギャグ本。2Pもいます。

A5判　52P　オフセット　表紙カラー
500円分無記名小為替＋180円分切手＋あて名シール＋80円切手貼付済返信用封筒
〒344-0062　埼玉県春日部市粕壁東1-12-26　小川典恵

ギルティギアゼクス&イグゼクス　発行／SNOW WOLF L~elle~

sacrosanct soul

シリアス

ディズィーを守り暮らすテスタメント。だがその平穏な生活に影をさしたのはカイだった。衝突する両者の正義。渋く丁寧な作品です。

制作者より：テスタメント×ディズィーのX&XX公式ストーリー補完話。今回はカイ編1冊目です。

B5判　40P　オフセット　表紙2色
送料込み800円無記名小為替＋40円分切手＋あて名シール＋連絡用80円切手
〒194-0043　東京都町田市町田成瀬台郵便局留　花海堂「GG・SS」係

ギルティギアイスカ　発行／紅天使

未知との遭遇

ギャグ

制作者より：イスカ新キャラのアバオンリー本です。衣装を少し間違えてしまってますが愛はたくさんあります！

B5判　32P　オフセット　表紙カラー
本代500円分無記名小為替＋送料200円切手
〒158-0085　東京都世田谷区玉川田園調布2-14-13　平石様方　紅天使

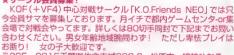
今月のオススメ

家庭用の新キャラ・アバが大活躍（？）の1冊です！

アバをメインに男性キャラ陣が大騒ぎ&大慌て。執筆者4名、内容もショートマンガ・4コマ・イラストなど、ハイレベルでバランスの取れた1冊です。

アバの虚弱っぷりと不思議テイストをメインのネタに、美麗な絵で決めたショートなど、どこか黒くもホノボノ風味で攻めるギャグ集です！

伝言板

友よ、モチはまだちょっと早い

★サークル会員募集！
KOF（＋VF4）中心対戦サークル「K.O.Friends NEO」では只今会員サマを募集しております。月イチで都内ゲームセンターor集会場で対戦会やってます。詳しくは80切手同封で下記までお問い合わせください。男女年齢地域腕問わず！　ただし卑怯プレイはお断り！　女の子大歓迎です。
〒285－0815千葉県佐倉市城602-2　松原方　鳴神ひなこ

★ペンフレンド大募集！
KOFが大大だ〜い好きな方ぁ〜！　ぜひ私と文通&イラ交しませんか？　男、女、年齢などは関係ありませんのでじゃんじゃん送ってきてください。初回のみはプロフィール、80円切手を同封して下さい。P.Nも書いて下さい。イラストつきだとうれしいです！
〒358-0014　埼玉県入間市宮寺623-2　吉川礼美　P.N神林屡輝（かんばやし・ルキ）

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★文通イラ交相手募集中〜♪
Pop'n・WJ・オリジetc（何でもあり）が好きな方、文通イラ交しませんか？　初回80円切手＋イラ＋PRよろしくです（切実）。ペーパー配ります！　ジャンルは上記に同じ。1〜25枚でお願いします。あなたのペーパー配らせてください。ペーパー詰め込みOKです。
〒599-8274　大阪府堺市宮園町7-6-503
内原未森　P.Nあっす

メイドの控え室　当館で掲載している同人誌のサンプルページは当館側で選んでいます。が、もし投稿される方に掲載希望のページがあるのなら、投稿の際に、必要事項を書いた紙に「掲載される場合○○ページを希望」と書き加えておいてください。諸般の事情でご希望に添えない場合もありますが、まぁ大体通りますよ。当館は同人誌を売る方買う方、両方の味方ですから！

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。■4コマ　4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

サムライスピリッツ零　発行／いそのチップ

勇姿滑稽

ギャグ　シリアス

慶寅の優しさがいい雰囲気のシリアスと、覇王丸の態度が妙な雰囲気のギャグ、4コマも収録したバラエティに富んだ味わいの1冊。

A5判　24P　コピー　表紙カラー
50円切手10枚（本代・送料含む）＋あて名シール
〒603-8486　京都府京都市北区衣笠赤阪町1-357　森恵里子

ギターフリークス&ドラムマニア　発行／コンパスラ

キャンディ・ライフ

ギャグ　シリアス

ニコニコと黒めのギャグを炸裂させるジェッ子萌え！　寂しさから優しさへの転調が見事なシリアスもイイ感じのステキな1冊です。

B5判　32P　オフセット　表紙1色
300円分無記名小為替＋200円分切手＋あて名シール
〒989-6143　宮城県古川市中里5丁目7-52　ハイム9-105　伊勢様方　遠藤詩織

ギルティギアイスカ　発行／ぐるぐるうずまき

チームを組みました。

ギャグ

ライトな絵柄と、つい頬が緩むネタ回しでまとめた1～3Pギャグ集。天然ボケアバ&パラケルスも困惑ヴェノムもおバカわいいです。

A5判　22P　コピー　表紙カラー
200円分の無記名小為替＋140円分の切手＋あて名シール
〒612-8411　京都府京都市伏見区竹田久保町62-1　足立ハイツ711号　南栄子

その存在について考えてみましょう

冬コミ直前再認識企画

コミケ・その巨大すぎる同人誌即売会

血と汗と涙のボランティア

ジョイ「今年の冬コミことコミックマーケット67は、12月29日（水）～30日（木）、東京有明の国際展示場東京ビッグサイトで開催です。このところ冬コミが3日間開催の年が続きましたが、今年は2日間のみの開催となっております」
牡丹「はぅ～参加サークルさんがその分減る～。もう夏コミも冬コミも1週間ぐらいぶっ続けでやるべきなんですよ！」
ジョイ「寝言は寝てからおっしゃいなさい」
牡丹「（ゴロンと横になって）夏コミも冬コミも1週……」
ジョイ「執事二〇一芸・毒針エルボードロップ！」
牡丹「ゲボはぁああ!!　あ……の、横になってしゃべれ、と、いう意味、じゃなかったん、です……ね？」
ジョイ「当たり前です！　大体、コミケット準備会やスタッフの苦労も考えてみなさい。基本的にスタッフはみんな無給のボランティアなのですぞ。身が持ちません！」
牡丹「……エ……ッ!!　えとあの、無給？　ボランティア!?　準備会って会社みたいな組織じゃなかったんですか？」
ジョイ「コミケット準備会には専属的なスタッフもいますよ。でも当日にサークルのお世話をしたり、人の流れを整理したりしているスタッフは、普段は学生さんや会社員をしている方々です。スタッフとして会議に参加し、知識を蓄え覚悟を決めて当日に臨まれていますが、ある意味でサークル参加者・一般参加者と同じ『普通の人』なのですよ」
牡丹「じゃあ、サークルも一般も等しく参加者だ、コミケはみんなで作るんだ、というあの言葉には……」

ジョイ「そう、スタッフの方々も『参加者』、同じくコミケを形作る仲間だ、という意味もあるのです」

1日18万人という数の混沌

ジョイ「とはいえコミケほどの巨大なイベントになると、全参加者の意思統一はある意味、無理です。ちなみに今年の夏コミの参加者数は1日目16万人、2日目17万人、3日目18万人。これがどのくらいの人数なのか、想像が付きますか」
牡丹「えーと40人学級8クラス3学年で960人で……高校160校分以上!?　いや、多過ぎてちょっとピンときません」
ジョイ「2004年9月現在、東京都の人口でいうと港区17万3千人、文京区18万4千人、台東区16万4千人、荒川区18万6千人。立川市・三鷹市・小平市・日野市・西東京市などの人口もこの範囲。16万人を下回る区や市も東京にはあります」
牡丹「あのそれは、コミケ1日の入場者が団結すれば東京の区政や市政さえ左右できる、ということですか」
ジョイ「それほどの人数だ、ということです。ただしコミケに来る人々は思想・信条・趣味・志向・年齢・性別・経済状況、何もかもが違います。マンガや同人誌に興味が無い人さえも来ているのです。『常識』や『普通』についての解釈も、各人で極めて大きな差があるでしょう」
牡丹「その状態で自然に意思統一なんてされませんよね」
ジョイ「だからこそ各参加者は、参加者としての自覚を持ち、ルールやマナーを守るよう心掛けるべきなのですよ。それが結局は、自分自身の『自由』を守ることにつながるのです」
牡丹「徹夜しない、行列対策をする、不審物に気を付ける、買いやすいように本を並べる、小銭を用意する、差し入れに気を配る‥…このコーナーでもいろいろお伝えしてきましたよね。でも、ルールの基本は他人を気づかうことですもんね」
ジョイ「左様。参加者全員で、楽しいコミックマーケットを作り上げていきましょう」

ソウルキャリバー　発行／鉄拳婦人会

荒野の果てに

小説　シリアス

中東の地を舞台にリザードマン軍団と対決するマキシたち。領主母子の運命の行方は。オリキャラ多数登場、黄星京・アイヴィーも出演。

A5判　132P　オフセット　表紙1色
700円分無記名小為替＋240円分切手
〒610-0101　京都府城陽市平川代将軍76-30　南京都軽便鉄道協会　鉄拳婦人会

■ゲーパロ館投稿規定
扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで稼働かでたりするものはOKです）。18禁もOK、攻略本はとくに歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）　●本のPR文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金&送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）できれば、このコーナーの意見、感想も書いて下さいね！
では、たくさんの投稿を待ってます！

■通信販売を申し込む方への諸注意
◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。◎宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。◎サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。◎基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

あて先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル　(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。1月末に掲載を希望する人は12月20日（月）必着です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

アルカディア 超 推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text:Joe／「メタスラ」が最初に登場した時のショックは忘れられません！ ドット絵の最高峰でしょう!!

『ネオジオ バトルコロシアム』より『メタルスラッグ』シリーズ

『ネオジオ バトルコロシアム』にマルコ・ロッシがゲーム代表として参加する『メタルスラッグ（以下メタスラ）』シリーズ。本シリーズには、重厚なドット絵、細かいアニメーション、音楽と効果音など、魅力が盛りだくさん。今回はそんな『メタスラ』のイラストサイトや攻略サイトをご紹介する。

今回紹介しているサイト内には、シリーズのファンが持つ『メタスラ』大好きパワーが溢れているぞ。『メタスラ』をプレイしていない人も一度は訪れて、その雰囲気に触れてほしい。CGサイトでは重厚、かわいい、かっこいいなど、いろいろな要素を楽しめる。独自の世界観を有する『メタスラ』がどれだけ魅力的なのかを確認してほしい。

何心の道　あいう

http://www50.tok2.com/home/kasinn/index.htm

【イラスト】【小説】【エッセイ】【ポエム】【壁紙】と豊富なコンテンツを所持するサイト。どれも管理人のパワーが溢れているものばかり。存分に味わってほしい。

混沌堂　寿

http://www1.odn.ne.jp/golgom/top.html

イラストは【混沌絵画館】にある。オリジナルもあるが、版権は『メタスラ』オンリーとなっている。丸みのある輪郭で描かれたイラストは、独特の味わい。

TWENTY CROSS　創世王

http://www1.odn.ne.jp/golgom/top.html

『メタルスラッグ』は、【ComputerGraphics】のメカコーナーに掲載されている。イラストは版権物が中心。イラストのほかにも同人誌情報を掲載している。

雑談部屋　まさきむ

http://www006.upp.so-net.ne.jp/zatsudanbeya/

イラストは【お絵かき掲示板】→【管理人の駄目絵集】とたどるべし。某漫画のパロディをはじめ、濃厚な世界に引きずり込まれること間違い無し！

ヴァイオレンスなページ　GDA

http://www20.tok2.com/home/violence/index.html

【アートギャラリー】に数々のイラストを掲載すると同時に、【メタスラ関連お絵描掲示板】がある。お絵かき掲示板にアップしたイラスト履歴も掲載。

イラスト、同人情報がメインコンテンツ

FULL METAL UNION　鋼鉄結社　加藤虚磐

丁寧に描かれたキャラは、好きだぞ！感に溢れている。

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/9239/

メリハリあるラインと彩色が印象的なCGを多数掲載している。キャラクターはゲーム（マイナーなキャラもあったりする）やアニメ、オリジナルなどいろいろなテーマが描かれている。トップページにはフラッシュがあるのでActiveX解除でアクセスすべし。

影を使い分けた美しいイラストを楽しめる

Studio Non Cage　無柵庵　瘤烏

モノクロながらも、味わいあるイラストのエリ。

http://members.at.infoseek.co.jp/rangycrow/

オリジナルと版権のイラストがコンテンツの中心。掲載イラストは【Gallery】内でジャンルごとに分類されている。『メタスラ』イラストはほかのコーナーにもあるので、サイト内をあちこちチェックしよう。また小説も掲載されており、こちらも一緒に楽しんでほしい。

凛とした線で描かれる女性は必見のかわいさ&かっこよさ

じまっくギャラリー　じまっくギャラリー（健全）

丁寧に彩色されたかわいくも凛々しいイラスト。

http://zimac.org/

かわいい女の子のイラストが目白押しなサイト。イラストは【ギャラリー】に掲載されているが、ほかにも「イラスト」「ラフ・行程」「フィギュア・模型」「漫画」などがある。取り扱いジャンルは、ゲーム（古くは『フェリオス』のCGも）やアニメなど多岐にわたっている。

イラストと文章が同居した、濃密な日記系サイト

デムパ新聞者　さぼり

チョコンとのぞいたおへそがキュートなフィオ。

http://cosmicsmash.moe-nifty.com/dempa/

掲載CGのフィオは【Gallery】コーナーに掲載されている。イラストを堪能した後は、管理人の書き込んだ膨大な情報量に驚き、そして存分に楽しんでほしい。テーマは多岐にわたっており、飽きることなく閲覧できる。筆者、お薦めのサイトです。

武神電装空間　たけがみ翔

http://ww2.wt.tiki.ne.jp/~takegami/

管理人の各種活動としてイラストや同人誌を掲載。フィオのイラスト（http://ww2.wt.tiki.ne.jp/~takegami/image/fio.jpg）が楽しめる。

BEST TANK BUSTERS　chu-rin

http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=ms_best_by_kgn

バナーにもあるように、『メタスラ』登場キャラたちのアイコンがメインコンテンツ。『メタスラ』といえばドット。それをアイコンという形でまとめ上げている。

勲章　タスラグ

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Domino/4648/

ドット絵がメインコンテンツのサイト。やはり『メタスラ』のドット絵の美しさは、芸術の領域にあることを痛感させられるだろう。

ふうせんの木の下　ふーらん

http://www.izu.co.jp/~weit/index.html

『メタスラ』のイラストがメインとなっている、イラスト系サイト。大きな瞳で描かれる女性キャラクターはどれもかわいい。

くしろ　うえいと

http://www.izu.co.jp/~weit/index.html

『メタスラX』の攻略が掲載されている。攻略ページには、どーん！　とイラストが……。サイト全般に女の子イラストが掲載されており、こちらも楽しめる。

お気に入り『メタルスラッグ』攻略サイト

『メタスラ』の世界はとても奥深い。そしてその魅力に取り付かれたプレイヤーは、どっぷりと世界観に浸ってしまうことは間違い無い。ネットにおいてもプレイヤーのコミュニティを育てている。

そんな中で、『メタスラ』の世界に魅了された人たちの集うサイトとして、最初にアクセスしてほしいのが「Metal Slug Square（http://www.csf.ne.jp/~kenichi/）」。コンテンツは、攻略情報、小説、イラストと、掲示板＋お絵かき掲示板などなど盛りだくさん。メタルスラッガーなら一度は訪れてほしい。

またわ分かりやすい『メタスラ』の攻略情報を掲載するサイトとして、「Debris.（http://www.nona.dti.ne.jp/~hzn/index.html）」を紹介したい。攻略サイトはいくつもあるが、本サイトでは『メタスラ3』の攻略を掲載している。ステージごとの説明が丁寧に記述されており、プレイに役立つことは間違い無い。『メタスラ』を楽しむ情報として有効だ。

『メタスラ』はシリーズものなので、攻略サイトを参考にする際にはどの『メタスラ』の攻略を掲載しているのかをちゃんと確認するといいだろう。

『お気に入り』PLUS　イラストサイトとして、「プロペラ惑星（http://www.geocities.co.jp/Milkyway/4645/）」と「P.S. Only1（http://www2.tokai.or.jp/con/index.petasard.html）」も紹介しておきたい。どちらも『メタルスラッグ』のイラストを楽しむことができる。『メタルスラッグ』はサイト検索のキーワード登録が少ないので、今回ご紹介した紹介からリンクをたどってみても楽しいだろう。

野生の拳が未来を拓く

[拳獣] 設定資料集

アニメティックシェードを基調とした画像処理が斬新な格闘ゲーム「拳獣」。そのストーリー設定と、オフィシャルイラストレーター竹浪氏のコメントを中心にお送りしよう。

STORY

現代に限りなく近い未来……ガルダシア共和国消失事件で地球が噴煙に埋もれてから、既に10年の月日が過ぎようとしていた……。

そして現在……この世界は「食料品から宇宙シャトルまで」をキャッチコピーに、幅広い分野で力を発揮している企業組織体「メフィスト」、メフィストの巨大な力を抑制すべく組織された勢力「ファウスト」、この二大勢力の微妙な勢力バランスにより、秩序が保たれている状態であった。

しかしここにきて、メフィストは世界の覇権をその手中に収めるため、秘策中の秘策としていた恐るべき計画を発動した。

その計画名を「6番目の太陽計画」、「Project TSS」という。

御子柴 七葉

NANOHA MIKOSHIBA

【竹浪氏コメント】
「くのいち女子高生」ですね。本当は手裏剣投げたり変わり身の術したりして、バリバリの忍者っぽくしたかったのですが、格闘ゲームでは無謀でした。イラストのクナイはその名残です。2Pは制服ですね。携帯電話が手放せない、今どきの女子高生です。

●メフィストの破壊活動阻止するために、栄児の高校に転校してきたファウストのメンバー。幼いころに両親を亡くしており、引き取られた先で忍としての訓練を受ける。密かに普通の女の子に戻りたいと思っている(本人談)。

神守 栄児

EIJI KAGAMI

【竹浪氏コメント】
栄児くん。「喧嘩空手の主人公」ということでしたので拳で語るイメージでデザインしました。へそだしは100%私の趣味です。2Pは学生服ですね。ヒーローっぽさが欲しかったのでマフラーを着けてみました。

●都内の高校に通う高校生。暴漢に襲われていた七葉を助ける際に傷を負い、運悪くテスカトリポカウイルスに感染してしまう。本人は気にしていないが、七葉の勧めでワクチンを手に入れるべくファウストと行動を共にする。

用語解説

●企業組織体「メフィスト」
最高幹部であるザインを中心とした、あらゆる分野の企業を内包した企業組織体。
10年前の「ガルダシア共和国消失事件」により起きた世界的な壊滅状態。それを復興させる世界復興プロジェクトのために作られた数多くのNGOの中の一つであるWRA（World Reconstruct Association）が前身。
初期の世界復興プロジェクト内では小さく目立たない団体だったが、当時、所属していた科学者により発明された画期的な建築工法で注目を集める。
その画期的な建築工法はWRAを一気に有名にし、結果として次々と資金援助の話が持ち上がることになる。
その後、WRAはその潤沢な支援金を使い、次々と画期的な発明・発見を行なっていく。
気付けば、WRAの発明・発見したさまざまな技術により、いつのまにか人々の生活は満たされ世界は復興を遂げていた。
その後、役目を終えたWRAは解散。
翌年、元WRAのスタッフにより企業組織体「メフィスト」が産声をあげる。
それから数年、WRA時代に培った各国とのネットワーク、圧倒

【拳獣】設定資料集

ヘクター・スレイマン

HECTOR SLAYMAN

●ガルダシア共和国消失事件の全貌を知る数少ない一人。ガルダシア共和国消失事件で亡くなった恩師であるワーグナー教授の研究を引き継いだ彼は、宝玉の持つ恐ろしい力を知り宝玉を封印しようとする。
彼は宝玉を封印できるのか……。

【竹浪氏コメント】
冒険考古学者です。おさる(?)をお供に連れてます。若干、「のんきな男」としてデザインしました。大人の落ち着きを持ったキャラです。1Pは冒険時、2Pは学者時ですね。女生徒にからかわれてそうな感じです。

開発者より追伸：竹浪先生が描かれているお猿の名前は「サー・ルイス・ウォルターⅢ世」略して「サルウ」といいます。

ロジャー バーンズ

ROGER BURNS

●メフィストの壊滅を目標にしているファウストのメンバー。
名家の生まれで幼少より英才教育を受ける。
その影響で本人は非常に几帳面で、「正義」を絶対だと信じている。
栄児のような楽観的、型破りな性格の人間を嫌っている。

【竹浪氏コメント】
栄児くんのライバルとしてデザインしました。栄児くんとは違った「熱さ」を持ったキャラですね。2Pカラーは皮ジャンです。シルバーアクセサリーをジャラジャラ付けてます。アクセサリーは、結構細かくデザインさせていただきました。

的な技術力、WRAから引き継いだ星の数を超える圧倒的な数のパテントにより、世界的な企業組織体へと成長し、現在に至る。
表向きはクリーンなイメージだが、実は兵器開発を行なっていたり、政界に対して強い発言力を持っているなどの黒い噂が絶えない。軍事アナリスト等の専門家によると、戦争の火種作成などの裏工作を世界的に行なっており、紛争の影には必ずといってもいいほどメフィストが絡んでいるともいわれている。
ちなみにコーポレートキャッチフレーズは「食料品から宇宙シャトルまで、あなたの暮らしと夢を支える明日の企業」となっている。

●NGO「WAA」(ファウスト)
「メフィスト」に対抗するべく設立された組織。
表向きは「被災地への人材派遣、物資支援など被災者の救済」「紛争や戦争などにより侵害される子供たちの人権の保護」を中心とした救援活動を行なっているNGO団体WAA(World Aid Association)となっているが、実態はメフィストの組織解体を主要目的とした組織「ファウスト」である。
主な活動内容は、メフィストによる紛争への火種工作の妨害や市場独占の妨害などを行なっている。
プロジェクトＳＳについて多少の事実は各方面への諜報活動で情報を入手しているが、その全貌についてまだほとんど知らない。

●人気俳優であり、プロサッカー選手として活躍する国民的スター。
　ある日、ふとした事故で出会ったシーフォアに、幼くして亡くした姉の面影を見たジョンハ。
　その日からシーフォアを守るという、彼のもう一つの闘いが始まった……。

【竹浪氏コメント】
中華お姉さんですね。七葉とは違い、大人の魅力キャラです。性格的には無口で冷たい感じとしてデザインしました。表情も希薄です。2Pはアサシンスタイルです。黒猫のイメージですね。耳みたいなのもセンサーだったりします。

史華
SHIHUA

●自分が何者なのか？
　なぜ追われているのか？
　何も分からないまま逃亡を続けるシーフォア……。
　彼女は自分の存在意義を探すために闘う……。
　果たして彼女の存在意義とは何なのか？　その存在意義を知ったとき、彼女の身に何が起こるのか……。

【竹浪氏コメント】
韓国サッカー・テッキョン男です。足技がメインのキャラなので、足を長めにしてみました。スカした男です。2Pはサッカーユニホームです。エンブレムやスポンサーメーカーロゴを考えるのが、結構楽しかったですね。

李 鍾和
LEE JONGHA

●ガルダシア共和国消失事件
　10年前に起きた、ある軍事国家の生物兵器研究開発プラントの爆発事故。
　その施設から半径100kmもの空間が一瞬にして消滅、巨大なクレーターが出現した。
　この事故の半年前、アステカの山中で新しい遺跡が発見され、このプラントはその宝玉を研究するために新設されたばかりであった。
　一体、このプラントでは何を研究していたのか？　ガルダシア共和国消失事件の原因は何だったのか？　真相は事件によって闇に消えてしまい、10年たった今も明らかにされていない。
　当時、事故調査にあたった国連調査団が発見、現在もトップシークレット扱いされている数少ない資料から、この時の研究開発プラントには、現在のメフィストの最高幹部ザインが研究員として所属していたことが判明している。

●6番目の太陽計画（プロジェクトTSS）
　メフィストの最高幹部・ザインが提唱している計画。
　メフィスト内でも、ごくわずかな一握りのエージェントのみが研究に参加しており、「ワーグナー論」を基本としている以外は、一切の謎に包まれている。
　なお、計画名は現在の世界が5番目の太陽（支配者）の世界であるというアステカ神話のエピソードに由来しているといわれている。

劉 泰龍

RIU TAIRION

【竹浪氏コメント】
格闘家おやじです。もう典型的な格闘家ですね。威圧的な男です。昔のジャッキー映画の、最後の敵として出てきそうな感じでデザインしました。2Pカラーは修行中な感じでデザインしました。山篭りとかしてそうな感じですね。

●ファウストの幹部。
度胸、行動力は組織内でもトップクラスで若いメンバーの圧倒的な支持を得ている。
しかし、一方ではファウスト入隊以前の経歴が謎に包まれており、上層部からは危険人物としてマークされている。

ジャン=ジャック クリストフ ドレイク

JEAN-JACQUES CHRISTOPHE DE RAKE

【竹浪氏コメント】
ナルシストです。乳首やおへそにピアスしちゃったりしてます。結構イッちゃってる男です。ゲームでは私の考えてた以上にイッちゃってましたね(いい意味で)。2Pは貴族風。背面のエンブレムも見てやってください。

●メフィストのエージェントの中でも最高クラスの強さを誇るグレイテストセブンの一人。
もともと名家の出であったが、父親の代で家は没落。
ドゥレイク家を復興させるため、メフィストの乗っ取りを計画している。

●宝玉(アステカ遺品)
アステカの遺跡から発見された宝玉。
その姿形を見た物は数少なく、その原因として、見た者が次々死に至っているという事実だけが確認されている。
資料によると「宝玉は琥珀色をしており、中央から奇妙な輝きを放っている。しかも、その輝きは刻々と変化していき、気付けば数時間があっという間に過ぎている不思議な感覚に囚われる、恐ろしい石である」と報告されている。

●ワーグナー論
アステカの遺跡から発見された宝玉についての幻の研究論文。
宝玉を発見したワーグナー教授の名前を冠して「ワーグナー論」と呼ばれる。
ワーグナー教授の手により学会に発表される予定であったが、論文発表の直前に発掘現場で起きた事故により教授が死亡してしまったため、ごく一部の人間しかその論文の内容を知らない。
ワーグナー教授の死亡後に発見された資料によると、その論文の主題は「宝玉を構成する物質の調査結果と、その宝玉とアステカ神話の逸話との状況の類似性から発展させたT型ウイルスによる哺乳類の、超人的な能力発揮を伴う肉体の変化について」だと判明している。

●ある国の神殿を守る番人の末裔。
神殿から盗まれた宝玉を捜す為に現在はプロレスラーとして生計を立てている。
ある日、ふと耳にした宝玉らしき宝石とスレイマンという男の話を手がかりにグアーデは旅に出る決心をする。

グアーデ

GUARDE

【竹浪氏コメント】
アステカ男です。無口な巨漢な感じでデザインしました。腕組の似合う男ですね。動物とか子供とか好きそうです。2Pはマスクレスラーです。胸の部分は入場パフォーマンス時に毎回破いて入場してきます。

●大金の絡んだ八百長事を起こし、リングから追放された元ボクサー。
その後荒んだ日々を送るが、才能を見込んだドゥレイクに多額の金と将来の地位を約束され、メフィストのメンバーになる。
億万長者になるのが夢。

【竹浪氏コメント】
黒人ボクサーです。お金好きとのことでしたので、ゴージャスな感じにしてみました。2Pは「BGMにラップ系が合う感じで」とのことでしたので、黒人ラッパー系です。2Pバイオハザードマークのブレスは、私もちょっと欲しいです。

ゲイル ウィリアムス

GALE WILLIAMS

●新型ウィルス
【デスカポリトカウイルス】
10年前にガルダシア共和国で感染者第一号が発見されたウィルス。
このウィルスは発症後、体に紋章・烙印のようなアザが現れるのが特徴で、感染力は弱いが、致死率が高く、発症後の生存率は0％と記録されている。
なぜこの程度のことしか判明していないかというと、このウィルス自体の存在が確認された数日後にガルダシア共和国消失事件が発生してしまったためである。
一説によると（といっても学会内ではこれが定説になっているが）この消失に巻き込まれる形で保菌者やウィルス自体も地球上から絶滅したと言われており、ウィルス自体の詳しい特徴や発症源、感染経路等、多くが謎に包まれたままになっている。
それから現在に到る10年まで、ウィルスや保菌者の存在は確認されておらず、一部の学者と政治家の間では「絶滅種として認定すべき」との声が上がっている。

[拳獣] 設定資料集

リィナ・ペトローブナ ミィナ・ペトローブナ

RINA & MINA

●とある事件がきっかけでファウストのメンバーとなる。
幼いながらも、二人一組で闘うトリッキーな戦法で、数々の戦績を収め組織内で頭角を表している。
闘いを遊びの延長と思っており、今日も遊び相手を探している。

【竹浪氏コメント】
双子の女の子です。リィナはおしとやか、ミィナは活発な雰囲気ですね。1Pの服装は結構好きに描かせていただきました。2Pの方はゴスロリ風。天使・小悪魔な感じでデザインしました。ゴスロリの帽子って、かわいいですよね。

ハヌマン

HANUMAN

●メフィストで作り出された強化生物で、テスカトリポカウイルス適合者第一号。
時間とともに、猿だったころの記憶を取り戻し「故郷に帰りたい……」と思うようになる。
輸送中の事故により自由になった彼は、故郷へ向け走り始める。

【竹浪氏コメント】
猿人(?)です。1Pは捕らえられていろいろ実験とかされてる感じですね。手錠とかされてます。体の色も本来は2Pの白っぽい色なんですが、捕らえられて興奮しているため赤くなってます。2Pは神として祭られていたときの衣装です。

ゲーマー用語の基礎知識

街頭電脳遊戯語録
がいとうでんのうゆうぎごろく

今月のテーマ 『鉄拳』

94年に発売され、04年11月稼働の『鉄拳5』で六作目を数える人気ポリゴン格ゲー。豪快な技の応酬と、繊細な操作を要求する空中コンボとのバランスで爽快感を醸し出すシステムが特徴。

担当：ハメコ。
イラスト：Masaki

ついに稼働を始めた『鉄拳』シリーズ最新作『鉄拳5』。10年の歴史を持つこの3Dポリゴン格ゲーの用語を、システムを中心に解説していこう。

▼あ行▲

起き上がり【おきあがり】rising
□システム
　ダウンした後、地面に寝た状態から立ち状態へと復帰する動作全般を指す。格闘ゲームにおいて、一般的に「ダウン状態＝無敵」の図式が成り立っているが、『鉄拳5』ではダウン中及び起き上がり中もくらい判定が存在。起き上がる側は非常に不利な状況となる。なお、空中やダウン中に攻撃を受けたあと、ボタン入力で受け身が可能（たたき付け攻撃を除く）。無敵状態で安全に起き上がれる代わりに、動作終了間際を一方的に攻められてしまうという欠点もある。

▼か行▲

ガード不能技【がーどふのうわざ】
Unblockable Attacks
□システム
　ガードで防ぐことができない攻撃全般の総称。既存の格闘ゲームと比べ、数多くのガード不能技が存在する『鉄拳5』。その種類は、威力は絶大だが発生が遅過ぎるため決める機会に乏しい「お遊び的なもの」から、発生がそこそこ早く非常に「実戦的なもの」までさまざま。発生時にキャラクターの全身が光ったりするなど、派手なエフェクトを伴うのも特徴の一つとなっている。

返し技【かえしわざ】counter-maneuver
□システム
　相手の攻撃を受け止めて返す技全般を指す（同当て身）。また、相手の状態を崩すのみでダメージを与えない返し技のことを「さばき」と呼ぶ。これらはキャラごとに固有の技で、キャラクターによって対応している技もさまざまだ。唯一、相手の下段、特殊中段攻撃に合わせて◁を入力すると使用できる「下段さばき」は、共通の動作。

壁【かべ】wall
□システム
　戦闘フィールドの端に構築されている障害物。『鉄拳5』では、「無限フィールド」以外のステージは壁によって囲まれている。壁を背にしていると、相手の技がヒット、ガードしても距離が離れず、普段反撃の届かない技に反撃が決まったり、場合によっては非常に苦しい攻めを受けることになる。
　なお、壁付近で被ダウン技を決めると「壁やられ・強」を誘発、さらなる追撃が可能となる。また、壁付近の空中で攻撃を決めると「壁やられ・中」となり、壁に激突した分のダメージが加算される。壁付近の相手にダウンを誘発しない技を決めた際は「壁やられ・弱」となるが、壁に押し付けられるだけで特別な効果は無い。

氣合溜め【きあいだめ】Ki Power charge
□システム
　四つのボタンを同時押しすることで気合を溜める行動のこと。『鉄拳3』から導入されたシステム共通技。『鉄拳4』で撤廃となったが、『鉄拳5』で再び復活した。効果中の攻撃は無条件でカウンター扱いとなり、ガードされたとしても若干のダメージを与えられるようになる代わりに、効果中に攻撃を受けるとカウンター扱いとなってしまう。気合溜め効果は、攻撃を相手に当てるか、または相手の攻撃をくらうことで終了となる。

クリーンヒット【くりーんひっと】clean hit
□システム□現象
　一定以上接近した状態で、～に対応した技を決めること。威力の上昇が望める上、一部にはヒット、ガード後の状況が変化する攻撃も存在する。『鉄拳』シリーズはキャラ間の距離を腰の位置で図っているため、腰の引けているキャラに対しては～が狙いにくい。また、ほとんどのキャラが右半身の構えを取っているため、相手の左側に移動すると腰の位置が近くなる。従って、～を起こりやすくできる。

～コンボ【～こんぼ】combo
□システム
　いわゆる続けて攻撃を入れる連続技のこと。空中に浮かせた相手に決める連続技を空中～、地上の相手に決まる連続技を地上～と呼ぶ。相手足側で仰向け起き上がり下段蹴りを決めるなど、特殊なダウンを奪う技から連続技を決める際も、総括して空中～と呼ぶのが一般的。また、連続して投げを決める攻撃は投げ～と呼ばれる。さらに、各キャラごとに存在する、10発に及ぶ連続攻撃を繰り出す10連～は、『鉄拳』シリーズを象徴する技の一つといっていいだろう。

▼さ行▲

しゃがみステータス
【しゃがみすてーたす】crauch status
□システム
　『鉄拳5』から追加された、動作中にしゃがみ状態となる攻撃の持つ特徴を示す言葉。これを活用することにより、上段攻撃を完全に回避しつつ攻撃できる。今までの『鉄拳』シリーズでは、動作中しゃがみ状態となる技を持ってい

用語の種類　用語の系統と分類表記：□開発□……開発サイドが元となる用語／□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック／□システム□……ゲームシステム、ルール／□全般□……ゲームに関連した名称、事柄

るキャラ自体非常に限られているため、右アッパーなど、技の途中の姿勢で相手の上段攻撃を回避しながら攻撃できる技が重宝されていたが、『鉄拳5』では共通技であるシットジャブが〜に当たる上、ほかにも多くの固有技にこの性質が付与された。そのために、今作では安易に上段攻撃を打つことができなくなったといえる。

ジャンプステータス
【じゃんぷすてーたす】jump status
□システム
『鉄拳5』から追加された、動作中にジャンプ状態となる攻撃を示す言葉。今までの『鉄拳』シリーズは、たとえジャンプ状態といえども、特殊中段や下段攻撃がヒットすることが多く、簡単に落とされてしまっていた。『鉄拳5』

におけるジャンプは、特殊中段、下段攻撃を完全に回避することが可能。もちろん、ジャンプステータスを持つ技も例外なく特殊中段、下段攻撃を回避できるため、お互いの体力が残り少ないときの削り合いで、止めの下段攻撃を回避しつつ競り勝てば、相手にかなりの屈辱を与えることができるだろう。

〜ステップ【〜すてっぷ】step
□システム□テクニック
特殊な移動動作のことを指す。三島家の持つ風神〜、ポールの持つ崩拳〜が一般的。なお、プレイヤーの中では呼び名を技名よりもコマンドで区別しており、⇨☆⇩⇦というコマンドであればファラン、キングであっても風神〜（風ステ）、⇩⇦⇨というコマンドであればブライアンであっても崩拳〜（崩ステ）と呼ばれることが多い。他にも、風神〜をステップインでキャンセル、再度風神ステップへと繋ぐテクニックがあり、通称ステステと呼ばれている。バックステップをしゃがみでキャンセルして再度バックステップし、連続的に下がっていく動作を山田式〜（山ステ）と呼ぶ。これは、『鉄拳3』でこのテクニックを発見した山田氏の名前を由来とする。また、レイ固有となるが、背向けをキャンセルしてバックステップを繰り返す動作のことを韓国〜と呼ぶ。『鉄拳TT』で旋風を巻き起こした韓国人世界チャンピオン、ソク・ドンミンが使用していたことからこう呼ばれている。

▼た行▲

タイムリリースキャラクター
【たいむりりーすきゃらくたー】time release character
□システム
ゲーム稼働時間が一定値に達するとに出現する隠しキャラクター。『鉄拳2』から始まったこのシステムは、ガード不能技、10連コンボとともに、『鉄拳』シリーズにおける特徴の一つ。
もちろん『鉄拳5』にも、時限で出現する隠しキャラが存在。なお、『鉄拳TT』『鉄拳4』では隠しキャラが出現する一定期間前からルーレットセレクトにのみ登場するというギミックがあった。目押しにさえ成功すれば出現前に遊べるのでお得（?）だったが、『鉄拳5』にはルーレットセレクトが無いのでどうやら無さそうである。

▼な行▲

投げ【なげ】throw
□システム
防御を崩す手段として、ほとんどの格闘ゲームに存在する相手を〜る行動のこと。『鉄拳』におけるそれは、「発生が早い上段ガード不能技」といった性質を持ち、状況次第で相手の打撃技に打ち勝てるのが特徴。しゃがみ〜、ダウン〜といった、特殊な状況に対応した投げ技も存在する。
なお、ほとんどの投げ技は食らった際に投げ抜けが可能で、基本的にLP、RP、LP+RPの三択となっている。『鉄拳5』から大きく踏み込みつつ通常投げを繰り出す「ロングレンジスロー」が追加。発生は遅いものの、非常に長いリーチを誇るので、中間距離における選択肢の一つとして活躍する。

▼ま行▲

無限フィールド【むげんふぃーるど】
infinite field
□システム
『鉄拳』シリーズにおける特徴の一つともいえる、「画面端」が存在しない戦闘フィールド。『鉄拳4』では撤廃された代わりに、非常に広大な「Ａｉｒ Ｐｏｒｔ」ステージが用意されていたが、『鉄拳5』にて再度復活を果たした。相手と距離を取ることで壁が近くなったり、リングアウトしたりといったリスクが無いため、相手の技と自分の技の間合いを正確に把握できるプレイヤーにとって有利に働く戦闘フィールド。

▼や行▲

横移動【よこいどう】Axis Shifting Sidestep
□システム
画面手前及び奥へと移動する動作。⇧☆または⇩☆と入力することでその方向へと軸をずらす。横移動中に再度移動した方向へとレバーを入れ、そのまま入力し続けることで、常に軸をずらし続ける横歩きへと派生する。どちらも相手の直線的な技を回避するのに有効である。

ゲー語のツボ

次号予告＆質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「CFT」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（採用者にQUOカードをプレゼント）。アンケートのスミでもよいので、ドシドシと送ってくださいネ〜！
あて先は、
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。
メールはscript@arcadiamagazine.comまで

用語の種類　記号表記の種類と意味：㊐……同義語を表します。／㊠……類義語を表します。／㊟……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①〜、②〜」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

毎年、ニューリリース盛りだくさんの年末期。
今年もさまざまなジャンルのサントラCDがリリースされている。
新作タイトルはもちろんのこと、リリースが待たれていた
『ザ・ランブルフィッシュ』もついにリリースされた。
本誌初登場となるH.メンバーインタビューも必読!!

New Release

カオスフィールドサウンドトラック

マイルストーン/STRL-001　Now On Sale　¥2,500(tax in) ※セガダイレクトほかで発売中

1 kairo -chaosfield image-　2 in to the machine -opening demo-　3 25mg -select-　4 change the phase -exposition-　5 not back to time -phase 1-　6 coccus -phase 2-　7 human's figure - phase 3 -　8 spray -boss-　9 spinout -phase 4-　10 back in to the machine -phase 5-　11 despair -last boss-　12 contact lost -end roll-　全12曲

好評稼働中の縦スクロールシューティング『カオスフィールド』のサウンドトラック。独特な世界設定ゆえ、プレイヤーからのサントラ待望論も多かった。Kou Hayashi氏とDaisuke Nagata氏が作り上げた音世界が、全曲リマスタリングを施したクリアなサウンドで堪能できる。なお、1曲目の"Kairo"は、ゲーム未収録の本作のイメージトラックになっている。セガダイレクトほかで好評発売中。詳しくはマイルストーンHPへ。 **http://www.mile-stone.co.jp/**

ザ・ランブルフィッシュ オリジナル・サウンドトラック

ULF Records/STF-0014　Now On Sale　¥2,310(tax in)

1 Stop Your Emotions (THE RUMBLE FISH オリジナルテーマソング)　2 the FIGHT for SURVIVING　3 How To Play　4 Select Fighter　5 Battle Location　6 VS.　7 an obsession ～Waste Garden～　8 I get irritated yeAh yeAh ～Bernhard Ironworks～　9 itchy?? ～Green Canal Ave.～　10 X-Tasy "fly me to the XXX hehe!" ～Black Tail 7th Wharf～　11 the controller and the unknown　12 dizziness ～Poseidon Tube～　13 the Sweet Smelling World ～S-15 New El Dorado～　14 song of executioners ～F.F.S. Special Arena～　15 Winner　16 the performer given top billing　17 VS. Boss　ほか、全37トラック(キャラクターボイス収録)

音楽面でも非常に高い評価を得ていた『ザ・ランブルフィッシュ』のサントラがついにリリースされた。「上層」と「下層」に分かたれた階級、それを基にステージが構成され、音楽は各ステージをテーマとして作り上げられている。作曲者のYusuke Kato氏が設定をとことん理解した上で紡ぎ出した音楽はバラエティーに富みながらも、統一された一つの「芯」でつなぎ止められている。「G線上のアリア」のアレンジで始まるグリードステージ曲がハイライトだ。

カプコン ファイティング ジャム オリジナル・サウンドトラック

セルピュータ/CPCA-10101　12.22 On Sale　¥2,520(tax in)

1 OPENING DEMO　2 PLAYER SELECT　3 VS DISPLAY　4 Severe Way　5 GOES A SHOTEN-GAI!　6 At ease!?　7 To kill time　8 Prospered fatherland　9 The jungle of a jungle　10 Night of Hong Kong　11 WINNING DISPLAY　12 CONTINUE　13 NAME ENTRY　14 RANKING DISPLAY　15 GAME OVER　16 HERE COMES A NEW CHALLENGER　17 Here comes Ingrid!　ほか、全24曲

多様な登場キャラクターに合わせるかのごとく、多彩なサウンドが盛り込まれた1枚。キャラセレクト画面で耳に飛び込んでくる軽快なサーフィンサウンド風のギターを一聴しただけで、今までの格闘ゲームとは異なるサウンドを想像できると思うが、まさにその通り。バラエティー性に定評のあるカプコンサウンドは、ここでもしっかりと息づいている。

なお、初回特典にイングリッドのテーマソング"陽炎"のフルコーラスVer.入り8cmCDが付いている。

INTERVIEW

テーマ：VGMとバンド

H.の未来、セガサウンドの未来

セガのゲーム音楽を支えるコンポーザーであり、アミューズメントマシンショーやAOUエキスポなどの各ゲームショーでコンスタントにステージ出演を果たし、好評を得ている「H.」（エイチ）。先日発売されたCD「セガエイジス オリジナルサウンドトラック」には『アフターバーナー』のライブバージョンが収録され、H.として初めてライブ音源のCD化も果たした。90年代前半の「GMバンドブーム」を現在に引き継ぐ、唯一の存在といっても良い彼らに近況を聞く。

『クラッキンＤＪ』～「Ｈ.」の誕生

――実は本誌で「H.」を取り上げるのは初めてなので、基本的なことからお伺いします。まずは結成のきっかけから教えていただけますでしょうか？

Ｈｉｒｏ　まず『クラッキンＤＪ ＰＡＲＴ２』を作っていた最中（２００１年）、光吉がヒットメーカーに移籍してくることになって、その発売記念にライブをやろうという話になりました。で、久々にライブをやったら「これは楽しいな、また機会があったらやりたい」と思ったんですね。でも、その時はまだ「H.」という名前ではなく、その後にＡＭショーがあって、その時に初めて「H.」という名前になります。

――バンド名の由来は？

Ｈｉｒｏ　近くのそば屋で話していて、決まりました。「ヒットメーカー」のＨだったり「Ｈｉｒｏ」のＨだったり、社長の小口（久雄氏）のＨだったり……、いろいろな意味が含まれていますが、あまり深くは考えていないです。

光吉　まあ、ほかにも意味するところはあるので、受け取る側の皆さんでいろいろ勘繰っていただければと思います。「何のＨなんだ？」と。

――福山さんと小林さんの参加はいつからですか？

福山　僕は『クラッキンＤＪ』１作目からのサウンドスタッフで、その流れで出ることになりました。初期のライブで「なぜキーボード二人とトランペットという構成なんだろう？」と疑問に感じていましたが。

光吉　言われてみれば異様な構成だよね（笑）。でもトランペットが入ることによって、バンドとしては生音のインパクトが変わりますからね。

小林　私は……いつからでしたっけ？

Ｈｉｒｏ　『アヴァロンの鍵』発表の時？

光吉　その前からギターが必要になって、出てもらってたような……？

Ｈｉｒｏ　いや、男ばっかりでステージ上がむさ苦しかったから出ろと？

小林　結構前ですよ。歌わされたこともありましたから。というか、師匠のほうがギターがうまいし、「自分の曲なのに何で自分でギター弾かないのかな～？」とか思いながら練習してました。最初のころはしばらく断ってたんですよ、「え～っ、無理無理！」って。

Ｈｉｒｏ　ライブで人の曲をコピーするのは、勉強になるんだよ。自分で曲を作っているだけだとそういう機会も少ないしね。ライブ用に光吉や福山の曲を練習していると「おー、ここでこういうテンションにくるのか」とか、「この進行はないだろ～」とか感じるから、いい刺激になる。そういうことが仕事にうまくフィードバックされればＯＫじゃないかな。

光吉　なんかうまいことまとめましたね（笑）。でも、小林が出た時は反響が大きかったんですよ。やはり出てもらって成功だったと思います。

セガ統合による環境の変化「ヒットメーカー」から「セガ」へ

――この度のセガの「統合」は、「H.」の活動にも何らかの影響があるんでしょうね。

Ｈｉｒｏ　ヒットメーカーは旧ＡＭ３研だったということもあって、店舗施設用のＢＧＭとかＡＭ事業がメインだったんです。それが統合したことによって、仕事の幅が広がってくると思います。２研など、ほかのサウンドスタッフとも一緒にやれる環境になりましたし、今までより自由に活動できるようになったと思います。セガ全体のゲームコンテンツにあわせて「H.」としての活動の場も増えればいいかな。

光吉　今後発売される『セガラリー２００５』（※ＰＳ２専用ソフト・９月の東京ゲームショーで映像出展された）は、我々がサウンドに参加していて、それが「H.」としての活動といえばそうですし、セガのサウンドスタッフとしての参加でもあります。ライブでは幡谷（※セガクリエイティブセンターサウンドセクション）や瀬上（※セガクリエイティブセンターサウンドセクション）に参加してもらっているので、「H.」がより大きくなると思っていただければいいかと。

――今後、「H.」としてのアルバム発売の予定は？

Ｈｉｒｏ　実は「H.」には施設店舗・テーマパーク用ＢＧＭや「プラスｅ」など、ゲーム以外の楽曲が結構あるんです。それらを集めて出そう、という動きがあったんですが、セガが統合するタイミングになってしまって、我々だけで出すのはどうなんだろう？という話になり、ひとまずストップしています。でも、今後の活動として当然アルバムは考えていますし、セガとして、今までより良い方向でアルバムが作れるんじゃないかと思っています。

――サントラ化が待たれる『アヴァロンの鍵』シリーズですが、リリース予定はあるのでしょうか？

小林　好評のようで、とてもうれしいです。「H.」のライブでも演奏してますし、『弐』も出ますし、タイミング的にはそろそろ……？

――プレイヤーの皆さんは楽しみにしていますよ。では、今後の活動の目標などを聞かせてください。

福山　やはり単独ライブを目論んでいきたいです。

小林　今後もゲームショーなどでライブ活動をやっていきたいと思いますので、よろしくお願いします。ゆくゆくは全国ツアーかな、巡業とか。

光吉　「H.」としては、ゲームショーでライブをやることがようやく定着してきたと思いますし、それからセガの統合でよりやりやすくなってきました。ライブ以外でも「H.」として露出できるように、さまざまなイベントに絡めるようになればいいなと思っています。ＣＤの話も皆さんから熱いご意見を寄せていただいて、セガとして「これは出すしかないだろう」という方向に持っていってくだされればありがたいです。え～と、あとはディナーショーをやりたいです（爆笑）。

Ｈｉｒｏ　まあ、真剣に音楽をやるのもいいんですが、遊びに来てくれた方々が楽しいと思ってくれるようなイベントをやりたいね。寸劇ありのトークありの。まあ、自分が楽しくやりたいというだけなのかもしれないけど。今後も「H.」をよろしく！

（敬称略　11月5日　東京・大田区　セガ3号館にて収録）

福山 光晴（Trumpet、Key）

代表作は『クラッキンDJ』『ダービーオーナーズクラブ』シリーズなど。そのトランペットの音色はぜひライブで。

小林 千穂（G、Key）

ライブでは主にギターを担当。代表作は『パワースマッシュ』『マジカルトロッコアドベンチャー』『アヴァロンの鍵』など。

光吉 猛修（Vo、B、Key）

『デイトナUSA』で全世界にその歌声を響かせたボーカリスト。『R360』『セガラリー』『WCCF』シリーズなどを担当している。

Hiro師匠（Key）

セガの音楽史を支えるVGM界の大ベテラン。代表作は『アフターバーナー』『パワードリフト』『レンタヒーロー』など。

音楽コラム どんたん どどたん

「SHOOT IT」

第十九回
Text by SEIYAMA

ぼちぼち冬ですか？　めっきり冷え込んでまいりましたね。

今年は四季もメチャクチャだったので、どのくらいの寒さが襲ってくるのか予測もつかず、本格的な「冬将軍到来」に、今から怯えているSEIYAMAです。暑いのも寒いのも苦手とあっちゃあ、もはや日本人失格ですな（さらに、「コタツにミカン」は、どう考えても似合わない）。

そうそう、先日担当氏に言われました。「いち早くカゼを引きそうなイメージがあるので、気を付けてくださいね」……って、ごもっともです。ご心配無く、何があっても原稿オトしたりしませんから。という、自分に対する戒めと共にお送りしますの第19回。

前回、ドラゲーについて「VGMにとって難儀なジャンル」と言いました、ええ言いましたとも。その最大の要因は「プレイヤーによって、PLAYにおける“テンポ感”が異なる」ことでしょう。ゲーム内のステージ（コース）の、どこのポイントに、スタートからどのくらいの時間で到達し、通過所要時間がどのくらいで………というのが、プレイヤーによって大幅に違う、という意味です。「そんなん当たり前じゃん」という意見も聞こえてきそうですが、音楽を作る側としては、ドラマチック（かどうかは分かりませんが）にプレイヤーの気持ちを盛り上げたいわけじゃないですか。ワインディングの区間ではスリリングに……オーバルに近いレイアウトではスピード感の演出を……というように。

また、「コンポーザーのスケベ心（笑）」的には、プレイヤーがフッと気を抜いた瞬間に、オイシイMelodyが聞こえるように創るとか。「エンジン音に打ち勝つ」楽曲ではなく、「その隙に断片的に聞かせる」という方向性になったりするわけですね。だからといって、プレイヤー全員に同じ走りを強要するわけにもいかず（ゲーム性を考えたら本末転倒ですな）、最速の走りに合わせて音楽を鳴らすわけにもいかず……って、そこまで考えるのは考え過ぎですかねぇ？　ともあれ、「音楽＝脇役」に徹せざるを得ないのですよね。

と、ゲーム音楽制作者の悲哀を語る一方で、前述の条件を見事にクリアするジャンルがあるのもまた事実。お分かりですね？（え、分からない？　そりゃハナシが違う！　という半ば強引な展開で進めてしまう）　そう、「シューティング」ですよ！　ゲーム性も至ってシンプル。撃つ、当てる、避けるの三拍子。ゲーム展開も、大半の同ジャンルのものが「強制スクロール」という、音楽を作る側にとっては、まさに夢のような環境！　そして、そんな進行の合間、要所要所に挿入される「ボス戦」。ステージ中、敵の攻撃の手がやみ（嵐の前の静けさ的）、どこからともなく不気味なイントロが鳴り響き（って、スピーカーからなんですけどね）、「来る来る感（造語・意味分かりますよね）」と共に姿を現す、画面を埋め尽くさんばかりの巨體なボス……というように、ゲームの流れにおける「起承転結」がハッキリしているので、音楽自体は創りやすいといえます。まぁ、それは裏を返せば「イイ曲を創らなければならないというプレッシャー」にもつながるワケですが。

だからかどうか分かりませんが、このジャンル、後世に語り継がれるような名曲が多いですよね。もちろん、ゲーム草創期から存在していたジャンルだからこそ、というのもあるとは思いますが。まさに「基板の音源の進化とともに歩んできたジャンル」と言えるのではないでしょうか？　思えばSEIYAMAのシューティング初体験は、かの名作『スペースインベーダー』。中学時代に100円玉積み上げて取り憑かれたようにPLAYしているさなか、補導員の目に留まり……という恥ずかしい過去の思い出と共に、また次回（なんか歯切れが悪くてイヤだなぁ………しかも歳がバレますね）。

「GGX」や「GGXX」でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するためのバンド「A.S.H.」のほか、クルマ好きのためのカバーバンド「HOT ROD CRUE」のキーボードを務める。また、『闘劇2004』のOPムービーの楽曲制作など、その活動範囲は多岐にわたる。

このコーナーでは、SEIYAMA氏への音楽的な質問を受け付けております。eメール（dontan@arcadiamagazine.com）かおハガキで、「どんたんどどたん」係までお寄せください。お待ちしております。

今回の譜例は、トップビュー縦スクロールシューティングの名作…そう、あのゲーム（※）の背景で延々とリピートされているシーケンス・フレーズです。

2拍フレーズの連続の中で、譜例矢印の音だけが半音ずつ下降することによって、コード感が刻々と変化していくあたりに、「音楽的機能美」が感じられます。

単音フレーズでありながら、最小の変化で最大の効果を見せる好例といえるでしょう。

※何のゲームか分かりますか？　答えは次号で。

還歴

還歴ですよ。元気ですか？今回侍魂ですね。要は、チャムチャム10周年ということです。格ゲー・キャラデにあたって。2P全く別デザインなのに襟合わせ反対にしてみたり髪型左右対称にしてみたりと、描画スペックも向上した昨今割と無意味になりつつあるこの制約に、あえてお約束以外の意味を持たせようと考えさせられる所が楽しかったです。ネット対応アレスの翼を題材に天使羽ムスメ描きたかったのは内緒だ！

「カレイドクラフツ」冬コミ参戦情報：木曜（二日目）東6 ナ－31b

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「真サムライスピリッツ」

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを創作・アレンジしてもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「ジャポニカ通信」
アドレス：http://www12.plala.or.jp/japonica/

かわすみ

はじめまして、かわすみと申します。いただいたテーマが大好きなサムライスピリッツということですごく嬉しいです。格ゲー苦手なんですが、これだけは攻略本読んで頑張った記憶が……まあ最後まで上達しなかったんですけどね。ちなみに自分は右京使ってました。サイトのほうでもひっそりと頑張ってますので、よろしくお願いします。

道士リンユィ

真サムは特に外国人キャラが多いので（腕バズーカのドイツ人までいるし…）中国娘くらい全然アリかなあと。頭のシニヨンについてるお札は飛び道具でちぎっては投げます。なくなりません。

かわすみ

次号予告　次号、コタニ先生&竹浪先生登場！　テーマは「メタルスラッグ」

ゲームメーカーnow!

ゲームメーカーの生の声が聞けるコーナーです

まだ自信アリ！

人間、年齢と共に身体も衰えていくものです。学生時代には簡単にできたことができなくなったり。しかし、歳をとってもなお、高いレベルを維持しているスキルもあります。今回の共通質問は、まだ若い者には負けないと自信があることについて聞いてみました。また、さまざまな方面で話題になっている房総ゲーセン狂騒曲にも注目ですよ。

今回の共通質問	投稿者	東京都 加藤 卓 さん	質問	これは若い者には負けない、と自信があることはありますか?

サミー
竹中／奥野

『ネオジオ バトルコロシアム』の続報いかがでしたか? マッドマンと秦兄弟の参戦に感激していただいた人は、私一人ではないはず! 先日画面で動いている「ハンゾウ」を確認。光龍破と烈光斬は現代にふさわしく華麗に復活! 早く、皆さまにお見せしたいです! 次号も続報お楽しみに!

http://www.sammy.co.jp/

キャラ萌え度!

(有)グレフ
アキラ兄さん

先月「来月あたりに再び小ネタを～」と言っておきながら、今月何もありませんでした。スミマセン。来月には発表できるといいなぁ……。ということでもうしばらくお待ちください!『旋光の輪舞』1STロケテストはおかげ様で大盛況でした! 次のロケテストではさらにパワーアップした姿をお披露目できればいいなぁ、と思います。こうご期待!

http://www.grev.co.jp/

乗り越えてきた修羅場の数。体力は落ちたなぁ……。

AIKY

どうでしょうか? 『ぽちにゃ～アタック』の初級はクリアーされたでしょうか? 初級の次は上級ですね。上級のクリアーは難関です。長～～く本線を伸ばして、3分岐+3分岐+3分岐、合計9分岐が時間内に作れればクリアーできます。ゲーセンで独自の秘技を使ってクリアーすればヒーロー? (MOO仁井谷)

http://www.aiky.biz/

それはもう、年寄りの説教とうんちくでしょう。

セガ
AMパブリシティ企画室
8

メダルゲームってやり始めると止まらなくなりません? 昔『ウェスタンドリーム』にはまり、気付いたら3時間。一緒にいた友達が隣で寝てしまったという思い出が……。今でもセガモバeMEDALの誘惑に襲われてます。12月から、セガのお店では「冬もコリャ得するメダル祭!」を開催。イメージキャラクター"Surer"と行くグアム旅行などなど、豪華な賞品が当たるチャンスですよー。

http://sega.jp/

はったり。

---

cave

ケイブ
広報
S

話題の新作『虫姫さま』ついに稼動!! 今月から攻略ページもスタートしたので、チェックしてくださいね。また、プレイ後に手に入るパスワードは、インターネットランキングの登録に使うだけじゃなくて、ゲー横の『虫姫さま外伝』の隠し要素出現のカギにもなっているよ♪

http://www.cave.co.jp/

最近のはダメだけど、過去の記憶は抜群に良い。

Alfa System

アルファ・システム
NAOKI

こないだ東京でナレーション録りを行ないました。今回もかなりのボイス量でしたので、収録が終わったころにはヘロヘロになっていたんですが、良いものが録れたんじゃないかと思います。やっぱキャラクターが声を出してしゃべりだすと、鮮度が増すというか、人間らしさがぐぐっと引き立ちますね。まだお聴きかせできないのが残念!

http://www.alfasystem.net/

夜更かし。

セガ AM R&D パブリシティ室
西村ケンサク

大変長らくお待たせいたしました。『アヴァロンの鍵 弐 -秩序と戒律-』がいよいよ稼動開始でございます! 今作は一人用モードを搭載しているので、今まで「やりたかったけどちゅうちょした」もしくは「やってみたけど上級者にすぐ負けた」といった方々にぜひプレイしていただきたい! 周りを気にせず、ゆっくり練習できまっせ。

http://sega.jp/

テンションの高さ。

KONAMI

コナミ
佐藤

はじめまして! 『ポップン』好きな広報担当です。今後ともよろしくお願いします。街はクリスマス一色になってきましたが、今年は仕事で終わりそうです(T_T) まもなく『ポップンミュージック12 いろは』が稼動します! 今までと違う「和」テイストの『ポップンミュージック』をぜひ、体験してください!

http://www.konami.co.jp/

寝ること! 最近の若いもんは寝なさ過ぎ!

SNK プレイモア
yuzuko

先日開催されたプライベートショウで『ネオジオ バトルコロシアム』を見に来て下さった方々、ありがとうございました。開発も順調で、少しでも良いものを作ろうとひいひい言ってます。実はこのコメントを書く直前にプレイしてきたんですが、ショウバージョンよりもパワーアップしてて、面白くなってますのでこうご期待! 今回もこの続きはサミーさんへどうぞ!!

KOF10周年記念サイト：http://www.kof10th.com

ずばり記憶力!

セガ AM R&D パブリシティ室
大としマサエ

今月登場のゲームにはセガが誇るメカニック集団「メカトロ研」のこだわりがいっぱい! 『セガ ゴルフクラブ ネットワークプロツアー』のクラブスイッチが生むリアルな「パッチン感」と本格的ゴルフプレイは体験しなきゃ損! 『ゴースト・スカッド』のハロゲンライトでライトアップされたガンコンの重厚感とICカードで広がる特殊部隊の世界観もお見逃しなく!

http://sega.jp/

まだ若いと思ってるので、何も負けませんっ! かな。

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO

彩京
開発部
よしだ

携帯アプリのシューティングゲーム『戦国バスター』、彩京ゲーセン・マリオンで好評配信中らしいですよ。位置付けは外伝となっているものの、雰囲気ばっちりのゲームに出来上がっていますー。下のURLにアクセス方法が載っているので、気になった方はぜひ遊んでみてくださいね。1度DLすればいつまでも遊べるので素敵ですよ～。

http://www.x-nauts.com/mobile/gc_marion/

部屋にある無駄なものなら負けませんよ～。

CAPCOM®

カプコン マーケティング部
テラ

もうすぐ12月……時間がたつのは早いものです。そう、まだ12月なんていってたらあっという間に5月なのです!そう『CAPCOM FIGHTING Jam』が闘劇の競技種目になったのです。来年5月の決勝ではどんな戦いが繰り広げられるのか? 非常に楽しみです。ちなみに、12月2日発売のPS2版の特典DVDはすごいことになってるという未確認情報を入手。とても気になります!!

http://www.capcom.co.jp/fighting_jam/

プレイしたことのあるレゲーの数ならばっ!(多分)

第一開発室
業務
前田

対戦熱は落ち着きましたが、まだまだ各地でイベントが催されているようでなによりです。11/7宝島本八幡店『サム零SP』大会、11/27 トライ・第二回ますらおとめの対戦会、12/3 a-cho・格闘維新(3on3)。イベントのご成功を心よりお祈りいたします。カレンダー:今月は「雪山」。燃えてます。

http://www.samurai-zero.jp

いや……あの……まだ「若い」んで……。

ナムコ
新井

みんな『鉄拳5』を一生懸命プレイしてるところまったく関係無い話で申し訳ない。主演ドラマの主題歌を織田裕二が歌わないことはないというのは、すでに万人が知るところだけども、すでに知るところなんだけれども、もう、そういうことになってるんだろうけども。ウォオォオー!

http://www.namco.co.jp

無い……その点は自信満々だ……

TAITO

タイトー
専属MC
松桐坊主

今年も早いもので、あと1カ月ですね、なにかやり残したことはないですか? 今年の事は今年のうちに終わらせておきたいですよね。むかしは2月、3月に発売するゲームは年末に開発を終了させてないといけなかったので、そんな気分になる年末です。残り少ない2004年、全国各地のタイトーのお店でゲーム納めじゃないけど遊び倒してくださいね。

俺、若いんだけどなぁ、しいて言うなら「気愛」かな? よく分からんか(笑)

Warashi Inc.

童
佐々木

めっきり冷え込んできましたね。栄養を取りながら体を温めるには、おでんや鍋が最適ですね。焼酎のお湯割りに梅干しを入れて飲んだりしたら温まりすぎて汗をかいてしまうかも知れません。風邪をひかないように気を付けましょう!

http://www.warashi.co.jp

バンプレスト
たぐりん

皆さん大変お待たせ致しました! 11月11日に、ついにPS2用ソフト『マグナカルタ』が発売になりました!! ワー、パチパチパチ! キャラクターデザインは日本でも評価の高い韓国の「キム・ヒョンテ」氏を起用。まだ買っていない人は店頭へ急げ! 以上、プライズ担当のたぐりんから部を超えた愛の緊急告知でした。

http://www.banpresto.co.jp/

ノーコメント! だって、まだ若いもん!
29歳7カ月だけど……。

TAKUMI

タクミコーポレーション
曳田

どうも～ごぶさたです。暑かったなと思ったら、明け方はすっかり寒くなってきましたね。ですが、社内はいつでも熱いです。この熱さが、いずれはユーザーである皆さんのところにもお届けできると思います。それまでがんばるぞー! 曳田でした～。

http://www.takumi-net.co.jp/

年間食べるガムの総量、誰にも負けないよ!

メーカーさん&質問大募集!

当コーナーでは、掲載にご協力いただける企業様を大募集しております。アーケードゲーム業界に関係している企業様であればOKです。「新作タイトルを宣伝したい」、「会社のことをアピールしたい」といった意気込みをお持ちの皆さま、ご連絡お待ちしております。

また、同時にゲームメーカーへの共通質問も募集しています。採用された方には図書カードをプレゼント。198ページに掲載されている宛先、もしくはメールアドレスまでお送りください。

VISCO®

ビスコ
ぐまプー

暖かい日が続いておりますが、これが出るころには本格的な冬になっていることかと思います。地震・台風といろいろな災害がありましたが復興を心よりお祈りしております。

http://www.visco.co.jp/

栄養補助ドリンク摂取量。

TECMO

テクモ
つっちー

12/16にXboxソフト『GUNGRIFFON Allied Strike』がいよいよ発売になります! Xbox Liveでの対戦ができるので、『DOA Ultimate』と共にぜひ遊んでみてください! 特定のフィギュアを乗せるとDOAキャラがしゃべるという噂の「DOA VOICE CLOCK」も12/16発売! テクモオンラインショップでも予約受付中です!!

http://www.tecmo.co.jp

いろんな意味で、ごまかし。

猿渡編集長の 房総ゲーセン狂騒曲

第四回 「Believe Again」

猿渡「ついに 鉄拳5 が出ましたねー」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、この記事を書いている時点では出てないがな」
猿渡「そ、そうですがぁ」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、4 と操作感覚は変わらん、なんて意見もあるが、どうかね」
猿渡「そうですかねー、変わらない?」
ぶっちゃけ先生「ま、ぶっちゃけそこをうんぬんできるほど、4 をやり込んでいる人がいるのか謎なので、そのあたりはスルーするとしても、世間の期待はムチャクチャ高いわな」
猿渡「自分はバッチリやりますよ～」
ぶっちゃけ先生「どうせ崩拳のみだから簡単だしな、ぶっちゃけ」

● ●

満を持してカードとネットワークを搭載した『鉄拳5』。特にカードとネットはセガのAll-Netと提携し、ナムコ自身はゲームの作り込みにまい進、という健全なスタイルが、作品の出来への期待感にもつながっている。これでようやく2年前の『バーチャファイター4』に追いついた感じだが、焦りや気負いが無ければ後発の有利さで良作になるのは間違いない。

特にキャラクター性と、家庭用ゲームのフィールドでも好評だった遊び心が 鉄拳』シリーズのアドバンテージ。そのポテンシャルがいかんなく発揮されてほしいと願う。

ただし、『4』の反省点に固執しすぎるのも不安材料のひとつ。2年前の反省は、あくまでのその時点(2年前)の善し悪しであり価値判断でしかない。2005年の新作である存在感から、2006年以降も遊んでもらえる"新作"ゲームになるかどうかはまだ未知数だ。

● ●

猿渡(以下さわ)「セガサミーのプライベートショーが行なわれましたね」
ぶっちゃけ先生(以下ぶ)「ぶっちゃけ、記事では扱っとらんな」
さわ「ま、扱えてないのは『アウトラン2 SP』くらいで、ほかはそれぞれ記事がありますし」
ぶ 『旋光の輪舞』も扱っとらんけどな、ぶっちゃけ」
さわ「今回はちょっと中休みなので、次号以降で扱いますよ。ちょっと操作も変わってましたしね。割と初プレイの人に好評だったのは予想外に好材料でしたね」

● ●

セガとサミーが合同で行なったプライベートショーは、さすがに充実感があった。大型モノのセガに対し、汎用筐体で基板モノを出展するサミー。これを全部仕入れられれば非常に充実感のある新作郡という印象。

その中で私がしっかりプレイしたのは今号の巻頭で扱っている『三国志大戦』。実は、初プレイは解説してもらいながら遊んだのだが、2度目のプレイでは会場内の別のサテライトとの対戦。これが面白かったのだ。あまりにも面白かったので、少々不安になりさまざまな人に聞いたところ「ちゃんと対戦レベルが拮抗すれば面白い」とのこと。

確かに普通の対戦でも同じレベルの腕の者同士のほうが面白い。そして、この『三国志大戦』では、ネットワークによる対戦マッチングの際に、極力同じレベルの相手を選出するという。これにより、経験値やカードパワーの差によって「初心者が狩られる」という状況を無くしていきたいとのこと。

その実現は非常に重要な気がする。コマンドが分からない初心者同士の対戦でも面白いくらいだから、同じレベルの者同士のマッチングは、この対戦不況において必須であり急務だと思われる。

マンガ:今井神

使って遊べる!! アルカディアクーポン

～寒波はクーポンでしのごう～

今年も何かと慌ただしくなる年末が到来。そんなときは、ゲーセン+アルカディアクーポンで、ちょっとひと息ついてみてはいかが?

アルカディアクーポンニュース 改

闘劇'05予選開始に向け加盟店増加の予感!?

今月は新規加盟店舗は無し。来たる"闘劇効果"に期待!?

今月の新店舗

今月は新規加盟店舗はありません。

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送:〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX:03-5433-7212
■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

県	店名	住所	電話
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
愛知県	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
愛知県	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
愛知県	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
愛知県	クラブセガ金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
愛知県	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
愛知県	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
愛知県	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
愛知県	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
愛知県	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町ベルタウン2F(昭文堂書店)	☎0598-21-1211
三重県	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川 原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
滋賀県	セガワールド甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区 下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
京都府	セガワールド六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
大阪府	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
大阪府	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F～2F	☎06-6645-7692
大阪府	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
大阪府	ファミリーガーデンパートⅡ	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
大阪府	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
大阪府	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
大阪府	GEME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
大阪府	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
大阪府	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
大阪府	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビルB1	☎06-6345-6185
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
奈良県	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3218
奈良県	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
岡山県	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
広島県	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川 82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
徳島県	エンゼルランド 徳大工前店	徳島市助任橋2-34-3 いちごハウジング2F	☎088-656-5044
徳島県	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F	☎087-868-6007
香川県	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
福岡県	アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
福岡県	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
福岡県	セガワールド多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
福岡県	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
佐賀県	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガワールド中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
大分県	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎097-927-1255
大分県	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588

※2 **トンボグループ**はメダルコーナのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガワールド中津**はメダル1,000円分をお求めのお客様にプラス50枚のサービスとなります。

加盟店ピックアップ!! Vol.20

東京都 プレイランド ビッグ 東福生店

アクセス
JR八高線東福生駅より徒歩1分。西口より降りて目の前です。

営業時間
10:00〜24:00

対応ゲーム
メダルゲーム以外なら何でもOKです。詳しくはスタッフまでお気軽にどうぞ。

スタッフより
格闘ゲームが盛り上がっています！また、音ゲーの大会も随時開催しています。気軽に遊びに来てくださいね。

大阪府 ビデオシティ リノ

アクセス
JR大阪駅から南に徒歩5分、各線梅田駅から徒歩5分、東西線北新地駅から徒歩1分。

営業時間
9:00〜23:00(日・祝日は22時まで)

対応ゲーム
ALL OK！　プレイ単価により若干サービス内容が異なりますが、プレイ料金にかかわらずスタンプ1個で1プレイ可能です。

スタッフより
梅田でクーポンが使えるのは今のところ当店だけ！　ご来店心よりお待しております！

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってはサービスの内容が異なることがあります。使用前にサービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166
	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プラボ仙台泉店	仙台市泉区松森字上河原1-1	☎022-773-4171
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	げ〜むらんど こころ	岩槻市城町1-7-43	☎048-757-0994
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル1〜2F	☎047-395-1119
	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1〜1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F〜3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F〜4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F〜3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ八王子店(※1)	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1〜4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル1F	☎042-553-7578
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	プレイシティキャロット横浜店	横浜市西区南幸1-2-7	☎045-314-7778
	ナムコ ハマボール店	横浜市西区北幸2-2-14 ハマボウル内	☎045-320-9291
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ1F	☎044-900-8701
	プレイシティキャロット 伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-95	☎045-252-1164
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F	☎025-222-5375
	アミュージアム 上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガワールド豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591
	セガワールド藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956	☎053-442-7235

※1 アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します。また、その際は、お求めの前にクーポンをご提示ください。

ゲームセンターイベントリスト

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合がありますので、ご了承ください。

年末はゲーセンもイベント盛りだくさん!

今月は「VF4 FT」でまったく新しい形の「魅せる」大会を目標とする「CYBERCOLOSSEUM2004」を始め、奈良で新しくオープンする元本誌ライターのキャサ夫が店長の「AMUSEMENT CUE」のオープンイベントから、10年前の名作「ファイターズヒストリーダイナマイト」の大規模なプレイヤー主導の大会を紹介だ！　年末は各店舗イベントが多いのでチェックしてみてくれ！

ちび太からの挑戦状!!

CYBERCOLOSSEUM2004開催決定!!

目玉は店舗内壁面を利用した200インチのライブプロジェクター!!　「VF4 FT」は対戦台6組とシングル1台が稼動中のプレビジョイカム那珂店が行なう新しい趣向の大会を紹介だ！

CYBERCOLOSSEUM2004

開催日時：12月26日（日）　15:00開始

■**参加資格**：プレビFTプロジェクト推薦プレイヤー、認定予選優勝者、当日予選通過者。
■**大会ルール**：16名トーナメント方式。
トーナメント優勝者は現王者（ちび太）とのタイトルマッチを行なう。
トーナメントは3本先取1マッチ。但し決勝は3本先取の2試合先取。
タイトルマッチは3本先取の3試合先取とする。
予選大会は参加人数が少数の場合はリーグ戦に変更する場合有り。

大会開催店舗一覧

開催日	時間	開催店舗	住所	電話番号
12月4日	20:00	PJC石岡店	茨城県石岡市八軒台3214-1	0299-22-6758
12月5日	19:30	JC日立店	茨城県日立市弁天町1-11-7	0294-24-4539
12月11日	20:00	JC北茨城店	茨城県北茨城市中郷町足洗字東宿773-3	0293-43-4216
12月12日	19:00	JC多賀店	茨城県日立市千石町1-6-14	0294-35-3993
12月18日	19:00	PJC大宮店	茨城県常陸大宮市石沢字梶内1818	02955-2-4444
12月18日	20:00	PJC千代田店	茨城県新治郡千代田町下稲吉2654-1	0299-59-7117
12月19日	19:00	PJC友部店	西茨城郡友部町住吉字細谷1364-1	0296-78-3810
12月25日	19:00	PJC水戸50号店	茨城県水戸市千波町字海道付1998	029-244-0390
当日予選	12:00	PJC那珂店	茨城県那珂郡那珂町菅谷1593-8	029-295-2493

※詳細は各店舗にご連絡ください。

果たして王者ちび太を倒す者は現れるのか？

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1　☎048-533-3054
http://wwww5f.biglobe.nejp/guntama/musi

12/11　19:00 バカバカSP　大会
12/20　入荷次第 虫姫さまスコアトライアル
12/25　19:00 バカバカ2　大会
毎週土曜　20:00 GGXX #RELOAD　大会
※当日受付のみ、参加費は全て無料

★セガワールド飯能
飯能市岩沢189-1　☎0429-72-6989
http://www.sega-am.jp/

12/26　14:00 月イチ GGXX #RELOAD　大会
※当日受付のみ、参加費は全て無料

千葉県

★メッセ102四街道店
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル1F　☎043-424-6070

12/3　未定 GGXX #RELOAD ランダム2on2
12/4　未定 ファイターズヒストリーダイナマイト 大会
12/4　未定 フライングパワーディスク 大会
12/11　未定 SFⅢ 3rd 大会　大会
12/12　未定 ヴァンパイアセイヴァー　大会
12/17　未定 GGXX #RELOAD　大会
12/18　未定　KOF NEOWAVE　大会

★スキッパーズ日立店
日立市幸町1-11-1 YBビル1F　☎0294-21-0512

12/4　15:00 GGXX #RELOAD 大会
12/11　17:00 SFⅢ 3rd トーナメント
12/12　15:00 SCN ソウルキャリバーⅡ トーナメント
12/18　15:00 GGXX #RELOAD 3on3
12/19　終日 DDR 定額フリーイベント「春さん、来ますよね?」
◆定額でDDRのフリーイベントに参加できます

群馬県

★エクシブワールドbyセガ
藤岡市上大塚313　☎0274-22-8110

12/18　21:00 VF4 FT　エクシブ「ポイントバトル」大会
◆2on2
12/31　21:00 VF4 FT　エクシブ 今年も最後ポイントバトル! 大会
※すべてカード使用、シングル戦、他セガ公式戦と同じ

埼玉県

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1　☎049-284-1234

12/5　12:00 対戦格闘ゲームフリープレイ
◆19:00まで
12/12　12:00 音楽ゲームフリープレイ
◆19:00まで
※詳細は店舗まで

関東

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3　☎029-244-9900
http://ec.uuhp.com/˜smaki/

12/4　20:00 第2回 鉄拳5 大会
12/11　22:00 第7回 VF4 FT 大会
12/18　20:00 第3回 鉄拳5 大会
12/25　22:00 第8回 VF4 FT ランダム2on2
毎週金曜　21:00 ALL-KOF ランキングバトル
◆KOF全作品の中から当日選択
※すべて参加費無料、詳細は店舗またはHP参照

★アーバンスクエアアイアイ駅南店
水戸市桜川1-4-10 2F、3F　☎029-302-0881

12/5　14:00 第4回 KOF NEOWAVE 大会
12/12　14:00 第2回 カプジャム 2on2
12/26　14:00 GGXX #RELOAD 3on3
※すべて当日エントリーのみ

北海道・東北

宮城県

★アミューズメントパークアクライム／パインズ
仙台市泉区松森字斉兵衛58-1　☎022-375-9908

12/19　17:00 第6回 ヴァンパイアセイヴァー 大会
◆参加無料
12/23　13:00 頭文字D3 ちびシャルD
◆小学生大会、参加無料
12/23　15:00 頭文字D3 2on2
◆イニD、FEASTとして同日開催!
※詳細は店舗まで

イベント準備会に参加してみませんか？
●大会名　●主催者　●参加資格　●ルール
●開催場所 & 日時　●連絡先
上記項目を location@arcadiamagazine.com までメールをお願い致します。
★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。予選がある場合は各店舗の責任者のお名前もお願い致します。

location@arcadiamagazine.com

★セガワールド六地蔵
京都市伏見区桃山町山ノ下32 京都SCビルAM棟2F ☎075-603-3220
12/12 15:00 Zガンダム DX 2on2
◆参加費二人一組200円、受付は当日14時より定員32名
12/19 15:00 第6回アヴァロンの鍵 魔導競技会
◆参加費500円、受付は当日14時より定員32名
12/26 15:00 第8回 GGXX #RELOAD 3on3
◆参加費100円、受付は当日14時より定員32名
※詳しくは店頭にて

★ナムコプラボ京都南店
向日森本町佃15-7 ☎075-924-6262
12/4 18:30 麻雀格闘倶楽部3 大会
◆11/27より受付開始
12/11 18:30 バトルクライマックス! 大会
◆12/4より受付開始
12/18 18:30 WCCF 大会
◆12/10より受付開始
※詳細は店舗まで

大阪府

★チャレンジャーアババ天神橋店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
12/8 20:00 Zガンダム DX 大会
12/15 20:00 カプジャム 大会
12/22 20:00 鉄拳5 大会
12/29 20:00 VF4 FT 大会
毎週水曜 17:00 ドラゴンクロニクル(昼の部)
毎週水曜 21:00 ドラゴンクロニクル(夜の部)
※詳細は店舗まで

★ゲームプラザ OKA Ⅲ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123
12/5 15:00 アヴァロンの鍵大会
12/12 15:00 ゾイド インフィニティ 大会
12/19 15:00 アヴァロンの鍵 大会
12/26 17:00 カプジャム 大会
毎週土曜日 21:00 WCCF ウルフ杯
毎週日曜日 20:00 VF4 FT 大会
※詳細は店舗まで

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161
毎週金曜 24:00 Zガンダム DX 大会
毎週土曜 25:00 VF4 FT 大会
毎週土曜 26:00 WCCF 大会
※詳細は店舗まで

★ゲームディーノ阪急茨木店
茨木市永代町5 ソシオビルB1 ☎072-631-5507
12/5 17:00 鉄拳5 大会
12/12 17:00 GGXX #RELOAD 大会
12/19 17:00 鉄拳5 大会
12/26 17:00 GGXX# RELOAD 大会
※詳細は店舗まで

12/11 21:00 カプジャム 2on2
12/18 21:00 SFⅢ 3rd 2on2
12/23 20:00 カプジャム 2on2
12/25 21:00 クリスマスバトル 2on2
※ 大会は全てキャラ変更有り、詳しくは店頭またはHP参照

★オレンジハット砺波
砺波市新又147-1 ☎0763-33-1863
毎週土曜 19:30 GGXX #RELOAD 大会
※詳細は店舗まで

愛知県

★セガ・デルボルテ
名古屋市中区栄1丁目4-5 ZXAビル1F ☎052-222-3920
12/7,21 20:00 VF4 FT 10人抜き選手権
◆21:00まで
12/9,23 20:00 Zガンダム DX 5人抜き選手権
◆21:00まで
12/30,31 20:00 闘魂列伝4 プライドGP ゲーム大会
◆22:00まで
※指定連勝達成者は店内にて表彰または各種サービス

三重県

★セガワールド生桑
四日市市生桑町字川原崎299-1 ☎0593-32-9988
12/11 20:00 VF4 FT 定期大会
◆トーナメント形式。毎月第二土曜開催中!

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030
12/12 16:00 GGXX #RELOAD 大会
12/24 20:00 VF4 FT 大会
※詳しくは店頭にて

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367
12/6 15:00 カプジャム 大会
12/13 15:00 Zガンダム DX 2on2
12/27 15:00 Zガンダム DX 2on2
※詳しくは店頭にて

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地フクキビル1F ☎075-502-5765
12/12 19:00 VF4 FT 大会
12/13 19:00 頭文字D3 大会
12/20 14:00 Zガンダム DX 大会
12/25 12:00 ポップンミュージック 11大会
12/26 19:00 頭文字D3 大会
※詳しくは店頭にて

★パソピアード横浜
横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F ☎045-311-8324
http://www.yokohama-5bangai.com/pasopiard
12中旬 13:00 鉄拳5 第一回パソピ杯
◆詳細はHPにて
毎週土曜 18:00 VF4 FT PPR ランキングバトル
◆詳細はHPにて
※詳細は店舗まで

新潟県

★ゲームセンターテクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://kisnet.or.jp/otake/tecnopolis.html
12/17 20:00 Zガンダム DX 2on2
◆コスト375以上のMS禁止、地上戦のみ
12/19 18:00 KOF NEOWAVE 大会
※詳細は店舗まで

★ゲームスペース プラニー
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/
12/4 14:00 GGXX #RELOAD レディース大会
◆女性限定大会
12/5 14:00 GGXX #RELOAD 2on2 大会
12/23 20:00 鉄拳5 大会
◆延期の可能性あり
※詳細は店舗まで

富山県

★アミューズメントアズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress
12/4 20:00 餓狼伝説スペシャル 大会
12/5 17:00 リアルバウト餓狼伝説2 2on2
12/11 20:00 GGXX #RELOAD ランバト
12/12 17:00 KOF NEOWAVE ランバト
12/18 20:00 GGXX #RELOAD 2on2
12/19 17:00 リアルバウト餓狼伝説2 大会
12/23 20:00 KOF NEOWAVE ランバト
12/25 20:00 GGXX #RELOAD ランバト
12/26 17:00 SFⅢ 3rd 大会
12/30 20:00 GGXX #RELOAD 2ON2
12/31 24:00 KOF NEOWAVE 大会

★アミューズランドガディス
高岡市下関6-1 ☎0766-24-3555
http://gamegoddess.fc2web.com/
12/4 21:00 KOF NEOWAVE ロンリーバトルトーナメント
◆キャラ変更あり

12/25 未定 ジョジョの奇妙な冒険～未来への遺産～ 大会
12/26 未定 カオスブレイカー 大会
※ 大会の詳細は店舗まで

★ゲームチャリオット五井店
千葉県市原市五井中央西2-1-2 ☎0436-23-5533
http://gamechariot.com/
12/4 17:30 GGXX #RELOAD「GGR-五井チャリギルティランバト」#5
◆参加費無料、受付17時まで
12/11 19:00 鉄拳5 大会
◆参加費無料
12/25 17:00 Zガンダム DX 大会
◆参加費無料
※詳細は店舗まで

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/
12/5 15:00 KOF NEOWAVE 月例大会
12/12 15:00 GGXX #RELOAD 月例大会
12/19 15:00 第2回 マーブルVS.カプコン2 大会
12/26 15:00 第3回カプジャム 大会
※大会はすべて参加費無料、詳細はHP参照

★ゲームニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766
12/4 19:00 ストⅢ 3rd ランバト
12/5 17:00 Zガンダム DX 2on2 ランバト
12/12 17:00 VF4 FT VFRポイントランキング
12/18 19:00 ストⅢ 3rd ランバト
12/19 16:00 Zガンダム DX 2on2 ランバトファイナル
◆特殊ルール予定
※詳細は店舗まで

★キャロル 瑞江店
江戸川区南篠崎町2-12-9 久栄レジデンス1F ☎03-3677-7610
http://www.geocities.jp/carol_game/
12/3 19:00 第1回 Zガンダム DX 大会
12/4 19:00 第9回 KOF NEOWAVE 大会
12/5 19:00 第14回 GGXX #RELOAD 大会
12/11 19:00 第4回 カプジャム 大会
12/11 20:00 第11回 VF4 FT 大会
12/12 19:00 第5回 ストⅢ 3rd 大会
12/17 19:00 第10回 KOF NEOWAVE 大会
12/18 19:00 第15回 GGXX #RELOAD 大会
12/19 19:00 第1回 鉄拳5 大会
12/23 ◆場合により変更あり
19:00 第5回 カプジャム 大会
12/25 20:00 第12回 VF4 FT 2on2
◆一人でも可
※試合はトーナメント制、人数により変更あり

★ゲームラビリンス
練馬区北町2-36-24 ☎03-3935-8022
12/4 20:00 ストⅢ 3rd 大会
12/11 17:00 GGXX #RELOAD 大会
※詳細は店舗まで

神奈川県

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ1F ☎0467-87-8802
http://www.gamefantasia.jp/tenpo/chigasaki.html
12/12,26 18:00 Zガンダム DX 2on2
◆定員32名
※すべて参加費無料

★ムトス相模原店
相模原市中央2-1-5 ☎042-776-5001
12/19 15:00 第33回 WCCF 大会
◆3on3、同キャラ禁止
※詳細は店舗まで

★ムトス・イースト
座間市ひばりが丘4-18-13 ☎046-257-2413
12/10 20:30 VF4 FT VFR ポイントランキング 3on3
◆参加費100円
12/24 20:30 VF4 FT VFR ポイントランキング 3on3
◆参加費100円
12/26 14:00 ポップンミュージック12 レディース大会
◆参加費無料
12/26 18:00 GGXX #RELOAD 3on3
◆参加費無料
※ 大会に関する詳細は店舗まで

奈良の新店舗、店長はあのキャサ夫だ!!

この冬、新規オープンする「AMUSEMENT CUE 奈良店」、ここでは同店舗で12月22日のオープン初日から3日間開催されるイベントを紹介するぞ!

AMUSEMENT CUE 奈良店
住所:奈良県奈良市三条町478-1
電話番号:0742-25-5115
FAX番号:0742-25-4776
お問い合わせ:info@am-cue.com
※オープン前のためお問い合わせはe-mailでお願いします。

WCCFトレーディング大会
開催日時:12月22日(水) 19:00予定
■イベント内容:トレーディング
■ゲスト:アルカディア編集部 まちん

頭文字D3～歴代王者と対決!～
開催日時:12月23日(木)祝日 14:00開始
■イベント内容:組み手、個人戦を予定
■参加費:未定
■ゲスト:歴代史上最速王伝説優勝者3名

VF4 FT 大会～打倒バーチャ神～
開催日時:12月24日(金) 19:00予定
■イベント内容:「ちび太」組み手、2on2大会
■参加費:組み手、お一人様100円
2on2大会、1チーム400円
■ゲスト:ちび太・ビートライブ店長 山岸氏

あの伝説の格ゲーで、ついに開かれる大規模な大会！

『ファイターズヒストリーダイナマイト』の大規模な大会を紹介だ！　今から10年前、当時としては斬新すぎた技の数々とそのコマンドは現在でも話題になるほどだ！　その絶技を極めたプレイヤーたちの祭典をぜひ、味わってほしい!!

グレートグラップル2004

開催日時：12月28日(火)予定
会場：プレイシティキャロット巣鴨店

■ルール：3on3のトーナメント戦。キャラの重複は認めます。なお3名に満たない場合は一人または二人が負けた時点で終了。

サムチャイ トムヤムクン最強決定戦～世界最強のお兄ちゃんを決めろ！～

■ルール：使用キャラはサムチャイのみの、シングルトーナメント戦。

参加方法：2大会とも参加費無料。受付は、WEB、または当日12時まで
HPアドレス：http://www.din.or.jp/%7Ewaiter-7/fhd/

本誌P126の「ロングランゲームズブースター」内の「FHD」特集を読めば、大会を10倍楽しめる!?

この公式HPから主催者の熱さを感じ取れ

12/23　20:00 VF4 FT VFRポイントランキング 3on3
12/25　15:00 KOF NEOWAVE 大会
12/25　20:00 カプエス2 大会
12/26　15:00 カプジャム 大会

福岡県

★天神GIGO
福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1～3F　☎092-724-5971
12/11　15:00 第11回 GGXX #RELOAD 大会
12/12　18:00 第1回 鉄拳5 大会
12/18　15:00 VO4 大会
12/19　15:00 第1回 SFⅢ 3rd大会
12/25　15:00 第4回 Zガンダム DX 大会
※詳細は店舗まで

★アカトンボ西新店
福岡市早良区西新4-7-7　☎092-844-6553
12/5　16:00 クイズマジックアカデミー 店内対戦大会
◆参加費100円、要カード

★トンボハウス大橋店
福岡市南区大橋1-9-1　☎092-553-1081
11/21　16:00 クイズマジックアカデミー 大会
◆店内対戦
※詳細は店舗まで

長崎県

★楽市楽座佐世保店
佐世保市大塔町1861-12　☎0956-34-4101
12/23　15:00 ゾイドインフィニティ バトルコロッセオ
◆ライセンスカード使用可、3セットマッチ
12/12　15:00 クイズマジックアカデミー 佐世保クイズ王決定戦！
◆参加費無料、4人同時対戦でのトーナメント
※詳細は店舗まで

大分県

★ドリームワールド
大分市大在中央2-8-3　☎097-593-5224
12/12　18:00 ポイントバトル Zガンダム DX 2on2
◆何でもありのサバイバル
12/26　18:00 GGXX #RELOAD ポイントバトル
◆ルールは店頭で発表

12/12　15:00 VO4 SANX公式M田杯
12/25　18:00 サムライスピリッツ零SP 年忘れらんだむ3on3
12/26　15:00 VO4 SANX公式M田杯
毎週火曜　15:00 GGXX #RELOAD ランバト
毎週土曜　18:00 GGXX #RELOAD ランバト

和歌山県

★ゲームストリートミルカトル 加納店
和歌山市加納319-1　☎073-476-3033
http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/
12/4　20:00 KOF NEOWAVE 大会
12/11　19:00 GGXX #RELOAD ランバト 2004グランドファイナル
12/18　20:30 Zガンダム DX 2on2
12/25　19:00 GGXX #RELOAD 3on3
12/25　20:30 カプジャム 大会
12/30　20:00 三十路集まれ!! 餓狼伝説2SP 大会
12/30　22:00 三十路が主役!! ハイパーストII 大会

島根県

★ゲームスポットハロウィン
出雲市渡橋町985-3　☎0853-23-0731
12/11　15:00 ゾイドインフィニティ 2on2
12/11　18:00 GGXX #RELOAD 2on2
※詳細は店舗まで

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162　☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/
12/4　20:00 VF4 FT VFRポイントランキング
12/5　19:00 カプジャム 大会
12/5　15:00 GGXX #RELOAD 大会
12/11　20:00 VF4 FT VFRポイントランキング
12/12　15:00 サムライスピリッツ零SP 大会
12/18　15:00 GGXX #RELOAD 大会
12/23　15:00 Zガンダム 低コスト大会
◆無印、コスト200以下限定

12/5　17:00 カプジャム 大会
12/11　17:00 GGXX #RELOAD フリープレイ
◆参加費500円
12/12　17:00 GGXX #RELOAD 大会
12/18　17:00 サムライスピリッツ零SP 大会
12/19　17:00 GGXX #RELOAD 3on3
◆参加費300円
12/25　17:00 カプジャム 2on2
◆100円
12/26　17:00 ポップンミュージック12 いろは 大会
毎日曜、祝日　終日 MJ2 フリープレイ
◆参加費2時間／700円、五段以上

★ハイテクセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1～2F ☎06-6645-7692
http://www.sega-am.jp/
12/5　15:00 SFⅢ 3rd 大会
◆初期基盤使用
12/18　15:00 サムライスピリッツ零SP ジョニー杯
◆敗者復活戦あり
12/26　15:00 鉄拳5 大会
◆変更の可能性あり
※ 大会はすべて参加費無料、末尾が1の日はすべてアビオンDAY、お得なイベント実施中、詳細は店舗まで

★セガワールド布施
大阪市長堂1-1-1 ロンモール布施内　☎06-6783-6999
http://www.sega-am.jp/
12/12　14:00 GGXX #RELOAD 2on2「極」Battle fight carnival
12/18　16:00 VF4 FT 第二次電脳大戦"F"
12/23　14:00 ムシキング タッグマッチ 第二回虫王杯
※すべて参加費100円、詳細は店舗まで

★GAME PLAZA オレンジハウス
大阪市東淀川区下新庄6丁目9-18　☎06-6326-1218
12/12　17:00 カプジャム 大会
12/18　17:00 カプエス2 大会
12/23　17:00 KOF NEOWAVE 大会
12/31　16:00 音ゲーオールフリープレイ
◆参加費300円(予定)
※詳細は店舗まで

兵庫県

★三宮サンクス
神戸市中央区琴の緒町5-4-5 高架下404～407 ☎078-271-0335
12/5　15:00 サムライスピリッツ零SP 三ノ宮陣兵衛付第一回最終奉
12/11　17:00 VO4 忘年会

大阪府

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9　☎06-6317-0433
http://www.challenger-am.com/
11/3、23　18:00 KOF NEOWAVE 大会
毎週土曜　19:00 SCN ソウルキャリバーIIポイントランキング
毎週土曜　個人戦終了後～ SCN ソウルキャリバーII 2on2
毎週日曜　10:00 KOF NEOWAVE フリー対戦会(対戦台2組)
◆参加費600円
毎週日曜　10:00 GGXX #RELOAD フリー対戦会(対戦台2組)
◆参加費600円
毎週日曜　10:00 VF4 FT フリー対戦会(対戦台1組)
◆参加費300円
毎週日曜　10:00 麻雀格闘倶楽部3 フリープレイ(先着6台)
◆一日一台貸し切り3000円
※フリープレイは全て10時～23時まで、大会開催日は中止です。

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2　☎06-6389-8072
http://www.challenger-am.com/
12/4　18:00 第1回 鉄拳5 大会
12/5　18:00 第3回 カプジャム 大会
12/11　18:00 第39回 GGXX# RELOAD 大会
12/12　18:00 第5回 ゾイド インフィニティ 大会
12/18　18:00 第2回 鉄拳5 大会
12/19　18:00 第4回 カプジャム 大会
12/25　18:00 第40回 GGXX# RELOAD 大会
12/26　18:00 第6回 SFⅢ 3rd 大会
※すべて参加無料、詳細は店舗まで

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11　☎06-6994-7476
http://www.challenger-am.com/
12/11　20:00 第5回 VF4 FT 大会
12/26　17:00 第3回 頭文字D3 大会

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677
12/4　17:00 Zガンダム DX フリープレイ
◆参加費500円

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名　●主催者　●参加資格　●ルール　●開催場所＆日時　●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。
郵送 〒154-8528　東京都世田谷区若林 1-18-10 みかみビル（株）エンターブレイン　アルカディア編集部 イベント準備会 係
FAX 03-5433-7212　MAIL location@arcadiamagazine.com

『全国猛者探索委員会』発!

今月の猛者たち

年末もゲーセンで仲間と騒ぐ人々へ

今月の猛者紹介は宮城の「アミューズメントアクライム」で行なわれた『頭文字D3』の大会を紹介! 同店では予選、決勝とレースのようなポイント制で大会を開催しているぞ。今後もこうしたイベントを取り上げるので結果をどしどし送ってくれ!

猛者探索委員会切り込み隊長a-ru ツッツ!!

●東北

■アクライム/パインズ (宮城)

◇頭文字D3 D-nationRound04秋名響杯 10/31・16名
優勝:ハルル(STI ver.)
2位 まさひろ 3位 ノルアキラ

◇第5回 ヴァンパイアセイヴァー 大会10/17・16名
優勝:大内(ジェダ)
2位 始末屋
3位 P

●関東

■桜の牧アミューズパーク(茨城)

◇鉄拳4 大会 10/2・11名
優勝 植丁(平八)
2位 ほうおう 3位 んDIKん

◇第3回 VF4 FT 大会 10/9・11名
優勝者:ガンニョム(カゲ)
2位 おっこい 3位 とーちゃん

◇KOF 2002 大会 10/16・16名
優勝者:いちく(庵・アテナ・ウィップ)
2位 熱砂 3位 風神慎

◇第2回VF4 FT 2on2 10/23・16名
優勝:セクハラ(とーちゃん・猟&カマキリ・影)
2位 塩畑よ○こ

◇鉄拳タッグ大会 10/30・10名
優勝:けそ(ジュリア&ミシェール)
2位 なるろぐ 3位 夜のテクニシャン

■スキッパーズ日立店(茨城)

◇音ゲーチームトライアスロン10/24・24名
優勝:スキッパーズ日立店(jpN、ゆすみ、FUNK、MK-HIRO)

◇GGXX# 3on3 10/30・18名
優勝:オレニフライテクダサイ／克月(イノ)シュウ(エディ)おじゃまる(ブリジット)

◇GGXX# 大会 11/6・16名
優勝:ナガレ(ザッパ)
2位 かみ

■エクシブワールドbyセガ(群馬)

◇VF4 FT CB争奪戦2 10/23・31名
優勝:スポポビッチ(カゲ)
2位 海人 3位 ドドンパ

■ゲームセンターリンリン(埼玉)

◇GGXX# 大会 10/2・45名
優勝:KC (エディ)
2位 アミノ(エディ) 3位 今日(イノ)

GGXX# 大会 10/23・22名
優勝:イナズマ(ジョニー)
2位 陸(エディ) 3位 Ach (ミリア)

◇GGXX# 大会 10/30・21名
優勝:茄子(カイ)
2位 青肉(ポチョ) 3位 KC (エディ)

■セガワールド飯能(埼玉)

◇GGXX# 大会 10/31・25名
優勝:アルテマツヨポン(ファウスト)
2位 かえる 3位 ネッシー

■メッセ102四街道(千葉)

◇SFIII 3rd 大会10/1・20名
優勝:まぐ(リュウ)
2位 カドカワ 3位 アロバ

◇ファイターズヒストリーダイナマイト 大会 10/2・11名
優勝:さかた(リー)
2位 アロバ 3位 アズ

◇フライングパワーディスク 大会10/2・10名
優勝:ばるん(日本)
2位 ザルー 3位 N.O

GGXX# 大会 10/8・18名
優勝:モルィ (ジャム)
2位 アッカム 3位 木曽

◇ヴァンパイアセイヴァー 大会10/16・13名
優勝:なす(サスカッチ)
2位 コショー 3位 ハナダ

◇GGXX# ランダム2on2 10/22・24名
優勝:shadow (エディ)、ゲン(カイ)
2位 ネコミミモード♥ 3位 ハッスル×2

◇スパIIX 大会10/29・16名
優勝:ばるん(リュウ)
2位 アロバ 3位 バイカンフー

◇サム零SP ランダム2on2
優勝:遠近FC／二号(リムルル)、ジオッサ(シャルロット)
2位 今回こそ四街道勢をわからせる
3位 はぐれメタルに会心の一撃

◇SFIII 3rd 大会10/31・16名
優勝:ロシヒカリ(ヤン)
2位 アロバ 3位 タック風

◇SFIII 3rd ランダム2on2 10/31・16名
優勝:ケティ(まこと)、まぐ(リュウ)
2位 ロシヒカリになんか負けないぞbyりょーた
3位 ピノさんに負けました

■五井チャリオット(千葉)

◇第24回 WCCF 大会 10/17・15名
優勝:ラツィオ
2位 コスモーツァルト東城

◇WCCF U-15 小中学生大会 11/7・12名
優勝:スペルカンピオーネネ
2位 FOOT BALL!

◇Zガンダム DX 2on2 10/30・16名
優勝:イ(アッガイ)、ツバサノナイト(ギャプラン)
2位 ア(ガンダム)、エミール(リックディアス)

◇GGXX#「GGR・五井チャリギルティランバト」10/9・13名
優勝:るぱそ(エディ)
2位 ペベルフィッシュ (アクセル) 3位 Dio (ミリア)

◇GGXX#「GGR・五井チャリギルティランバト」#2 10/9・13名
優勝:コイチ(ミリア)
2位 すぐる(ディズィー) 3位 爰(スレイヤー)

◇GGXX#「GGR・五井チャリギルティランバト」#3 11/6・21名
優勝:ケイタ(ブリジット)
2位 デンポ(ポチョムキン) 3位 Dio (ミリア)

■ゲーム ニュートン(東京)

◇KOF 2002 大会 11/3・16名
優勝:キャベツ(キャラ替え可)
2位 とんとん

◇SFIII 3rd ランバト 11/6・26名
優勝:にっと(キャラ替え可)
2位 タナトス 3位 K.O

◇SFIII 3rd 3on3 11/7・39名
優勝:全知全能／ラオウ、メスター、スペJ
2位 わようせっちゅう

■キャロル 瑞江店(東京)

◇第4回 KOF NEOWAVE 大会 10/2・20名
優勝:MTG (チョイ、紫舟、鎮)

◇第6回 VF4 FT 大会 10/3・13名
優勝:中山ビートマニア(アキラ)

◇第10回 GGXX# 大会 10/10・16名
優勝:ジャガ(ザッパ)

◇第3回 SFIII 3rd 大会 10/11・14名
優勝:タケ(レミー)

◇第7回 VF4 FT 2on2 10/17・18名
優勝:ジュリ様、鉄拳制裁

◇第5回 KOF NEOWAVE 大会 10/23・18名
優勝:DON (リョウ・紫舟・社)

◇第11回 GGXX# 大会 10/24・16名
優勝:CS (ポチョムキン)

◇第1回 カプジャム 大会 10/30・16名
優勝:ハラモリ(アナカリス、デミトリ)

◇第8回 VF4 FT 大会10/31・21名
優勝:野村(ベネッサ)

■大久保アルファーステーション(東京)

◇第3回 KOF NEOWAVE 大会 10/3・14名
優勝:オズ(キャラ変更可能)
2位 ネモ 3位 ドリラー

◇GGXX# 月例トーナメント 10/10・20名
優勝:NAS (ファウスト)
2位 ナオヤ 3位 タコス

◇第1回 マーヴルVS.カプコン2 大会 10/17・16名
優勝:マンタイ(ストーム、ケーブル、アイアンマン)
2位 マルクKY 3位 自称

◇第2回 Zガンダム DX 2on2 10/24・18名
優勝:ララランＺ(ガンダム、メタス)
2位 増田組 3位 タチツ

◇第1回 カプジャム 大会10/31・25名
優勝:生ソメ(ハウザー、ムクロ)
2位 CSD 3位 KZG

■ゲームラビリンス(東京都)

◇SFIII 3rd 大会10/17・12名
優勝:ラオウ(ゴウキ)
2位 ピノ 3位 マッチ

◇GGXX# 大会 10/23・13名
優勝:Decoi (ファウスト)
2位 012 3位 オサー

■ムトス・イースト(神奈川)

◇Zガンダム DX 2on2 10/17・18名
優勝:マネカタ／マネカタ(シャアゲルググ)、マネカク(ギャプラン)
2位 渡辺兄弟

◇VF4 FT VFR ポイントランキング 3on3 10/22・27名
優勝:マルイへ行こう!／ヒデオ(ウルフ)、ユキノ(アオイ)、ジョセフ(アキラ)
2位 ムー大陸Bクラス

◇GGXX# 2on2 10/24・20名
優勝:ウォレントしてもいいですか?／ヒロ(エディ)、キヨ(テスタメント)

■ゲームインファンファン藤沢店(神奈川)

◇GGXX# 大会 10/10・12名
優勝:ナツメ(ディズィー)
2位 高橋 3位 ミカン

■パソピアード横浜(神奈川)

◇第5期PPR VF4 FT ランバト 10/2・23名
優勝:でらあきら(アキラ)
2位 ばちゃ

◇第5期PPR VF4 FT ランバト 10/16・22名
優勝:ジョセフ(アキラ)
2位 青ジャン

◇第5期PPR VF4 FT ランバト 10/23・26名
優勝:でらあきら(アキラ)
2位 チャールズ

◇VF4 FT 第二回パソピ杯・117名
優勝:オフトロス軍団 マスク・ド・ヒジテツ(ジャッキー)、こえど(カゲ)、パンチ・ザ・センブー (ラウ)
2位 チーム70年代

■ゲームファンタジア茅ヶ崎店(神奈川)

◇カプエス2 大会 10/10・10名
優勝:オガワ(ケン・キャミー・サガット)
2位 ガラ

◇Zガンダム DX 2on2 10/28・28名
優勝:アッガイ(シャアゲルグ・ギャプラン)
2位 犬の散歩

■ムトス相模原店(神奈川)

◇第31回 WCCF 大会 10/9・32名
優勝:オレサマVSチャバオウ
2位:FCハヤブサ 3位:ダスキン狭山マルク、7777777777ダレ3

●中部

■ゲームセンター GLAD (新潟)

◇GGXX# 地区対抗戦予選11/3・33名
優勝:風華学園／J・Y (ソル)、TAL (ヴェノム)、PD (アンジ)
2位:ポビイズム 3位 スカートの中

■ゲームセンターテクノポリス(新潟)

◇第3回 KOF NEOWAVE 大会 10/10・10名
優勝:AKK
2位 RX7 3位 A-10

◇第2回 Zガンダム DX 2on2 10/22・12名
優勝:みんなコネチーム
2位 オブジェクトチーム
3位 見える、私にも敵が見える!! チーム

■エリナ(新潟)

◇頭文字D3 エリナ杯 10/10・38名
優勝:タケ(RX-8)
2位 LAY 3位 タァスケ

■アミューズメント アズブレス(富山)

◇リアルバウト餓狼伝説2 大会 10/2・10名
優勝:三代目NEO／ザ・ゼガール(クラウザー)、NEO (ビリー)
2位 キム・ハリソン 3位 仙台ジェイキンス

◇KOF NEOWAVE ランバト 10/15・11名
優勝:かくるる(裏シェルミー、ラモン、レオナ)
2位 ムエタイ 3位 おさかな、KOH代表

◇GGXX# 2ON2 10/23・16名
優勝:RINさんこんにちは／五代目(ジャム)、ミドル痛(テスタメント)
2位 そんなぶっぱ出したらだめですよ
3位 チーム太郎丸

◇北陸最強決定戦 ハイパーストII 10/24・12名
優勝:ズバ(Xザンギエフ)
2位 M 3位 HIM、えんしょふ

■アミューズメントパークNASA (長野)

◇第2回 ぷよぷよフィーバー 大会 10/10・18名
優勝者 FAL
2位 ひさ 3位 服部

■アミューズランドガディス(富山)

◇KOF NEOWAVE 大会 10/2・12名
優勝:彦龍(ジョン、紅丸、キング)
2位 タクマ 3位 タテ、望月

◇SFIII 3rdブロッキングバトル 大会10/10・12名
優勝:ねくる
2位 クライング 3位 ベガヲ、磯谷

◇KOF NEOWAVE 大会 10/16・10名
優勝:[illegible]
2位 へにゅう 3位 たて

◇KOF 2002 大会 10/23・10名
優勝:ワショウ
2位 まつだ 3位 はた、イノケン

◇KOF' 98 北信越ロンリーバトル 10/30・24名
優勝:雅 新潟(大門、京、クラーク、庵)
2位 がちょ／福井 3位 4℃／京都、A-10／新潟

●近畿

■セガワールド生桑(三重)

◇VF4 FT 定期大会10/9・17名
優勝:天下無敵(ラウ)
2位 葵花☆小人 3位 影虎

■セガワールド六地蔵(京都)

◇第8回 GGXX# 3on3 10/24・14名
優勝:ガチャピン(ソル・ファウスト・エディ)
2位 宇宙 3位 ザボテン

◇第19回 WCCF 六地蔵カップ10/31・12名
優勝:スーペルノヴァ
2位ヒノトリ京都<K> 3位 キョウタンギンガK、シータ備前K

■チャレンジャー GAMGAM店(大阪)

◇第108回 SCN ソウルキャリバーII 10/2・10名
優勝:第四番薬師(キリク)
2位 海老天 3位 自動人形

◇第109回 SCN ソウルキャリバーII 10/2・10名
優勝:おしょう(ミツルギ)
2位 スレンダーババ 3位 DAI

◇第42回 SCN ソウルキャリバーII 2on2 10/2・11名
優勝:気分屋気質(ミツルギ)・さるすべ(ヨシミツ)
2位 ずんば、あぶあぶ

■チャレンジャー土居店(大阪)

◇Zガンダム DX 2on2 10/24・22名
優勝:バーバ(ギャプラン)、白い彗星(シャアゲルググ)
2位 ユキト、マ

■チャレンジャーアババ天神橋店(大阪)

◇GGXX# 2on2 10/10・41名
優勝:全一モリガン(ジョニー、ジャム)
二位 ホイホイサン 三位 ソニック足払い

◇Pop'n Music 11 大会
優勝:100
二位 ASK 三位 KENJI

GGXX# 10/24・18名
優勝:六合(梅曜)
2位 あわっさ 3位 黒王

■ハイテクセガアピオン(大阪)

◇ゾイドインフィニティ 大会10/3・16名
優勝:ミエノコウ(アイアンコングPK)
2位 ユウセツ(アイアンコングPK) 3位 アキラ・ミツルギ(ブレードライガー)

Zガンダム DX 2on2 10/17・12名
優勝:O・T・Hカワズ(ギャプラン、シャアゲルググ)
2位 メガネ(ガンダム、バイアラン)
3位 フランダースの犬(バウンド・ドッグ、シャアズゴッグ)

■GAME PLAZA オレンジハウス(大阪)

◇KOF NEOWAVE 大会 10/23・16名
優勝:神山(Kグル:さくら、響、ブランカ)
2位 SAW 3位トーキー

◇カプエス2 大会 11/3・20名
優勝:西村(Cグル:ケン、チュンリー、サガット)
2位 神山 3位 ヤマコー

■三宮サンクス(兵庫)

◇GGXX# ランバト(土) 10/2・28名
優勝:ラシゲ(ミリア)
2位 みや 3位 GO

◇Zガンダム DX 最強決定戦 2on2 10/2・18名
優勝:アテナ、キクマロ
2位 総統、サスガハゴッグ

◇サム零SP 障兵番付(九) 10/3・28名
優勝:テルカズ(緋雨閑丸)
2位 ディスタ 3位 カイ

◇GGXX# ランバト(火) 10/5・22名
優勝:タツオ(ロボカイ)
2位 ルッキー 3位 サトシ

◇GGXX# ランバト(土) 10/9・27名
優勝:蝿(スレイヤー)
2位 ルッキー 3位 アツミ

◇第5回 Zガンダム DX 大会10/9・23名
優勝:アテナ、総統
2位 いよかん、もも式 3位 はちみつ&いよかん、エンペラー

◇第37回 VO4 M田杯10/10・20名
優勝:あうとろ~、しいな(マイザー・Y・マイザー・Y)
2位 KKK、修行者 3位 CHIL、しゃくえん

◇第三次 ゾイドインフィニティ 大会 10/11・21名
優勝:MADLAX (ゴンジュラスジオーガ)
2位 ケロスビ 3位 やんわり

◇GGXX# ランバト(火) 10/12・26名
優勝:マニマニ(ヴェノム)
2位 ルッキー 3位 西

◇GGXX# ランバト(土) 10/16・45名
優勝:綾(ブリジット)
2位 蝿 3位 カリスマ

◇Zガンダム DX 大会 10/16・13名
優勝:[illegible]
2位 アテナ、ノア 3位 エンペラー、キクマロ

◇サム零SP 障兵番付(十) 10/17・22名
優勝:テルカズ(緋雨閑丸)
2位 どれみふぁでぐち 3位 ヒライ

◇GGXX# 交流大会SANX予選10/23・51名
優勝:蝿、あっつん、ラシゲ(スレイヤー・イノ・ミリア)
2位 ベストA、ホイホイさん、19XX年 3位 N男、PC、Let's

◇第38回 VO4 M田杯10/24・20名
優勝:あうとろ~、モツーツ(マイザー・Y・スペシネフ篇)
2位 アニータ、ファンタジスタ
3位 テム3、しいな

◇第一回 カプジャム 大会10/24・12名
優勝:さわわ(リュウ・かりん)
2位 中村2 3位 ゆた

◇GGXX# ランバト(火) 10/26・15名
優勝:[illegible]
2位 あっつん 3位 レクイエム

◇GGXX# ランバト(土) 10/30・35名
優勝:蝿(スレイヤー)
2位 サトシ 3位 アツミ

◇第二回 カプジャム 大会 10/30・35名
優勝:中西(ガイル・デミトリ)
2位 R 3位 ジョージ

■キャノンショット(奈良)

◇GGXX# 大会10/9・14名
優勝:エルニィーニョ (エディ)
2位 RF

◇ゾイドインフィニティ 大会10/10・23名
優勝:TRICK-SR
2位 ミエノコウ 3位 あーきぃ

◇Zガンダム DX 2on2 10/17・26名
優勝:エンマチーム・ジョーカー&前川
2位 津島修治 3位 パンピー

◇GGXX# 大会10/9・14名
優勝:RF (ファウスト)
2位 ジャンク

■ゲームストリート ミルカトルル加納店(和歌山)

◇GGXX# ランバト 10/16・24名
優勝:N (ファウスト)
2位 生肉

◇GGXX# 徳島主催中四国近畿交流戦 10/23・27名
優勝:団長100%:ユーキ(エディ)、コウジ(ポチョ)、するが(ジャム)
2位 仙台ギャラクシ・エンジェルズ

◇Zガンダム DX 2on2 10/23・32名
優勝:ともかん／ともくん(アッシマー)、かんちょう(ガブスレイ)
2位 ユーバー育生会

◇GGXX# 3on3 10/30・18名
優勝:エディあとは……／ユーキ(エディ)、しっきー(ソル)、たくや(ブリジット)
2位 たまCHANズ

●中国・四国

■ゲームスポットハロウィン(島根県)

◇ゾイドインフィニティ 2on2 10/9・26名
優勝:まい(JA) &アーウィン(GB)
2位 ワンワン&マリー 3位 シオン&ツヴァイ

■ファンタジスタ(岡山)

◇サムスピ零SP 大会10/2・37名
優勝:風雲えもん。軍団 とれとれえもん(骸羅)、どれみふぁでぐち(シャルロット)、カイ(覇王丸)
2位 ジャッキーチェン 3位 アビオンカラオケ勢

◇B.M.N. VF4 FT 5on5 大会10/9・40名
優勝:道場ヤスリキ
2位 おとなの学校

◇KOF 2002 大会10/11・21名
優勝:山本(イオリ、アテナ、京)
2位 12号 3位 13号

◇KOF NEOWAVE 大会10/11・17名
優勝:左手(ユリ、チョイ、紫舟)
2位 KEY 3位 ND

◇VF4 FT 大会10/16・14名
優勝:パチもん(ジャッキー)
2位 ドンアキ

サムスピ零SP 大会10/17・21名
優勝:雨森(半蔵)
2位 ASR 3位 ほうる

◇GGXX# 大会10/23・14名
優勝:ダーク(ジョニー)
2位 ベガス 3位 くそったれ

◇VF4 FT 3on3 10/30・24名
優勝:ぶっパチブラス パチもん(ジャッキー)、ぶっさし(パイ)、きょちょ (パイ)
2位 おとなの学校 3位 ZZZ匕首えふゅ~FIRE

◇サムスピ零SP 大会10/31・22名
優勝:スネーク(水邪)
2位 ヒクラ 3位 ONE

●九州・沖縄

■天神GIGO (福岡)

◇第9回 GGXX# 大会10/9・18名
優勝:マコト(スレイヤー)
2位 ヤズ

◇VF4 FT 九州最強決定戦店舗予選 10/10・11名
優勝:こんにちはアキラ
2位 まったり

■テクモピア鳥栖店(福岡)

◇アヴァロンの鍵・魔導フェスティバル予選10/24・12名
優勝:ちちをもげ
2位 クリア 3位 ルヲン

■セイタイトー長浜店 (福岡)

◇アヴァロンの鍵・魔導フェスティバル予選10/24・12名
優勝:まろっち
2位 めがぎが 3位 カルノ

◇アヴァロンの鍵・魔導フェスティバル決勝戦11/7・8名
優勝:キタプラ
2位 めがぎが 3位 まろっち

■トンボハウス大橋店(福岡)

◇GGXX# 大会11/24・32名
優勝:CHa (カイ)
2位 やむじん@サンド 3位 がぁじゅん@サンド

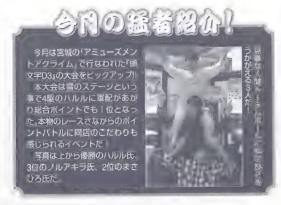
■楽市楽座佐世保店(長崎)

◇楽市杯 WCCF 大会 10/24・23名
優勝:シティブレーカーズ05
2位 チョッパーチョッパー 3位ウエストミンスター、伊達マサムネ!!

今月の猛者紹介!

今月は宮城の「アミューズメントアクライム」で行なわれた『頭文字D3』の大会をピックアップ!!
本大会は雪のステージという事で4駆のハルルに軍配があがり総合ポイントでも1位となった。本物のレースさながらのポイントバトルに同店のこだわりも感じられるイベントだ!
写真は上から優勝のハルル氏、3位のノルアキラ氏、2位のまさひろ氏だ。

http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html

10月17日
締め切り分

HI-SCORE

ただのクリアでは物足りない

そんな想いから始まったのかもしれない。

ここにいる自分を認めてもらうため。

あいつには絶対負けたくないから。

ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコアやタイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

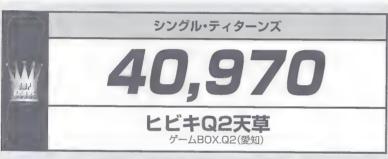
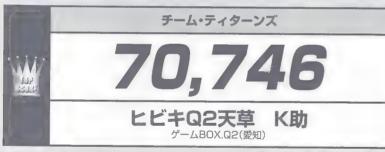
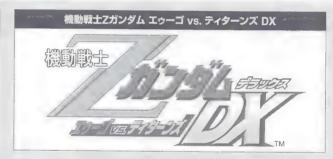
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX

EXステージ条件は闇の中

稼ぎの基本方針はシリーズ共通。敵の攻撃を待って攻撃を避けつつステップ射撃で狙うなど、リスクの低い行動を中心に、命中率100%を狙っていくことになる。

スコアを見てみると、集計2回目にして2部門しか更新されないという、本シリーズ始まって以来の異常事態となっている。これは通常ステージが終わった後に出現するEXステージの出現条件が、今回の集計期間で判明していなかったことが理由の一つと考えられる。逆に、初回の締め切り時点でEXステージを出し、高得点を出していたプレイヤーには驚かされるばかりだ。

4,459,450

Gigadeen
GAME's MILK(京都)

トライジール

勲章を落とさず回収

敵を破壊すると出現する勲章は、最初は10点だが落とさず取っていくことで最高1000点まで上がり大きな得点要素になる。

とはいえこれの落下速度がかなり速いので、むやみに敵を壊していてはすぐに10点に戻ってしまう。そこで自機の武器をレーザーにして、正面の敵だけを狙い撃っていくのだ。

また、2面のスクロール停止場所は大きな稼ぎ場所。左右の砲台にダメージを与えないように戦車を破壊し、出現する勲章で長時間稼げるからだ。

ほかにもステージ道中で、早回しなどの条件を満たすと敵が増えるなど隠し要素が多く、これらを満たしていくことも重要な要素だ。

ここにきて隠し機体が発覚するなど、情勢は予断を許さないが、すべては勲章次第というところか。

ハル

226,890,390

いの

個人申請 アーバンスクエア アイアイ駅南店(茨城)

イフミ

362,218,630

O.Z (ツッコミ必須)

個人申請 カジノ姫路(兵庫)

ジン

125,157,670

耀仔(M&R)ギルツ/O.Zさんに感謝

個人申請 遊スペースマジカル(兵庫)

ステージ前半のコンボが向上

トップの顔ぶれが固定されてきた本作は、スコアも順調に伸びてきている。

【イフミ】のトップスコアは以前とは違い、2面での残機潰しは行なわず、5面で残機をすべて潰す方針に変わっている。5面で1万ヒットという数字は同じだが、面の最初でヒット数を上げることを優先して、点数アップを計っているようだ。

また、【ハル】に関しては「いの」氏いわく、『全体的に前半のパターンを強化した』とのことだ。

【ジン】は大きく得点を伸ばしているが、武器の性質上、イフミ・ハルよりも安定しない要素が多いのが悩みどころ。今回トップのスコアも『運で1450万点落ち』とのコメントがあった。

かなり煮詰まってきた本作だが、どこまで伸びるか気になるところ。

ドラゴンブレイズ

クエイド

4,122,200

CYS-SAK@J-POPS作曲家希望

個人申請 ジャングルクラブ堅田店(滋賀)

ここからが正念場

ドラゴンシュートで敵を倒すことで金貨アイテムが出現し、これが稼ぎのキモになる本作。しかし、ドラゴンシュートは射程が短く、敵に当てるにはかなり接近しなくてはならないため、常に危険と隣り合わせのパターン作りが要求される。

前回に続いて更新された【クエイド】は、全キャラ中で一番得点の高いキャラだ。各キャラのスコアはほぼドラゴンシュートの性能に比例していて、発射はもちろん戻りが早いクエイドのドラゴンシュートは全キャラの中でも突出した性能を誇っている。

今回のスコアは、1周7面ボス戦で稼ぎをミスして危険回避のためにボムを1発使い、約1万5千点落ちとなっている。また、2周目の植物面のボス戦で、安全のためのボム使用したそうで、まだ更新の余地は残っているようだ。

スターブレード

連付き

2,337,900

Zn-T.

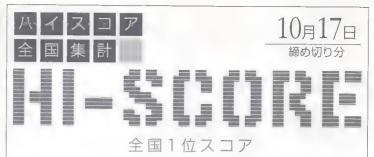
個人申請 ハイテクランドミカド(東京)

シンクロ交互連で撃ち尽くせ

シンクロ交互連射装置を付けると、すさまじい勢いでショットが連射できるようになる本作。敵をできるだけ破壊していくのが稼ぎの基本になる。

最も大きな稼ぎは、オクトパスでのクリスタル稼ぎ。コアにダメージを与えると周囲を回っているクリスタルが高速で回転し始めるので、照準をずらし、これが壊せなくなるまで撃ち続ける。素早く高速回転させれば、合計45万点前後の稼ぎになる。

ただ、本作の稼ぎにおける運要素は非常に大きい。これはルート分岐が完全ランダムで、稼げないルートを引き当ててしまうことがあるからだ。つまり、稼げるルートを引いた中で、どれだけ実力で点数を取れるかの勝負になるわけだ。ちなみに今回の点効率はレッドアイ到達69.3万、オクトパス到達126.3万とのこと。

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
アウトラン2	A:Tulip Garden	4'19"087	PPR-KTL-IZK	アミューズメントスタジアム 豊中(大阪)
	B:Metropolis	4'15"534	おやだま	個人申請 アミパラNCX(岡山)
	ハートアタックモード	2,202	歌舞伎町刷新プラン絶対反対!!のRAN	個人申請 新宿イエストロン(東京)
太鼓の達人5		2,716,600	狼部会計turbo	個人申請 歌のステージ19 半田店(愛知)
バトルギア3 Tuned	中級B 順走	2'04"116	.Z.	ジョイテックスクエア 中川店(愛知)
	超上級B 順走	3'28"924	SARA	
ボーダーダウン	6C	360,542,440	ニョン様Mに捧げます★G研:UME	個人申請 NOVAステーション(愛知)
ケツイ〜絆地獄たち〜	裏2周 タイプA	461,927,345	放浪中@㊍㊮	マットマウスパートII(神奈川)
ザ・警察官2 全国大追跡スペシャル	タイム	6'17"800	WITHゾンビ@刑事専門乱射野朗	個人申請 ビッグジョイ 四日市店(三重)
式神の城II	ふみこ・O・V	5,460,319,890	松木	個人申請 ナムコワンダータワー京都店(京都)
頭文字D Arcade Stage	妙義 右回り	2'49"307	RRL-渋谷英毅	イミグランデ 相模原店(神奈川)
タイムクライシス3	2P同時プレイ	4,624,070	M.T-ミキト@Gun-Powers1軍	個人申請 アミューズメントガイナ(和歌山)
スタートリゴン		807,190	親分みてるか?SKM-地上絵㊮	個人申請 プレイハード50 津店(三重)
雀牌パズル 長江		1,388,000	ERO@孔明たんに脱がされて…	グッディ21(東京)
式神の城	金 大正	5,970,777,900	二番の男@むしむしモード	プレイシティキャロット 巣鴨店(東京)
	日向 玄乃丈	5,043,978,390	ACF	西条プラザゲームコーナー(広島)
ガンバリィーナ		220,154	M.T-ミキト@Gun-Powers1軍	個人申請 ブリッズ 日根野店(和歌山)
餓狼 マーク・オブ・ウルヴズ	牙刀	3,992,600	小牧愛佳強化月間ヘレテックKOL	ハイテクセガ盛岡(岩手)
TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS	マスター	7'17"23	CAA	ゲーマーズハウスガンマ(大阪)
スタントタイフーンプラス	初級	1,832,590	JKP-RDX 水玉模様と爆發倉庫	個人申請 ROUND1 JR尼崎駅前店(兵庫)
ソウルキャリバーII Ver.D	ナイトメア	1'37"06	みやびょ〜ん♡ ♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡	グッディ21(東京)
	ヴォルド	1'47"23	何寸止めしてんだっざけんなよテメー	

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン	C1外回り	2'51"664	Joker	イミグランデ相模原店(神奈川)
ザ・クリスタル・オブ・キングス		1,843,700	TEI	個人申請 ネオアミューズメントスペースa-ono(京都)
テトリスKIWAMEMICHI	チェインカラー	10,144,328	なごみ系UMC(ふにゃっこ)	トライアミューズメントタワー(東京)
	テトリス	9,569,044		
	ラインブレイク	10,411,277(23面)	「テト鬼」コーリャン	
	レベルスター	9,309,725		
ハイパーストリートファイターII ザ・アニバーサリーエディション		3,995,500	巨乳大好き㊙RMN?-ISN-経㋩㋑㋜㋷	デイトナIII(埼玉)
ポチッとにゃ〜	ひとりでポチにゃ〜(スコア)	4,314,690	服部	ゲームBOX.Q2(愛知)
ZOOO	1人でガンバル	1,152,810	ARI	フリーウェイ八戸店(青森)
ザ・ランブルフィッシュ	ガーネット	1,054,750	店員就任DAISUKE(もっさん)	えの木(高知)
バーチャファイター4 ファイナルチューンド	チャレンジモード	32,103	Clever-平MT(仮)	個人申請 メカランドサルビア(鳥取)
	ノーマルモード	2'47"16	SAI	個人申請 熊谷ナムコランド(埼玉)
新・三国戦紀 七星転生	関羽	3,208,500	ミッキーの人に感謝!YOU	個人申請 ジョイランド 堺(大阪)

講評

湾岸ミッドナイト マキシマムチューンでは、コーナーで、わざと壁にぶつかることにより、ブレーキを踏むよりもスピードを落とさずに曲がる「壁ターン」、あるタイミングでギアを上下させて加速する「ギアガチャ」などのテクニックが次々と発見されています。しかし、更新されたは【C1外回り】のみ。これは、嵐の前の静けさなのか? 次回以降の展開に注目したいところ。

テトリス キワメミチは全部門の申請がそろったものの、やはりレベル1000以降の壁は厚いようです。「コーリャン」氏、「UMC」氏の挑戦に期待がかかります。

ZOOOは久々の更新。このほかに点数の高い申請がありましたが、残念ながら未クリアでした。面数優先のルールに従ってトップはご覧のスコアになっています。ランダムで出現するラッキー動物がどれだけ出てくるかの一点に尽きる本作ですが、テクニックはもちろん、プレイヤーの根気も重要な要素ですね。

バーチャファイター4 ファイナルチューンドは【チャレンジモード】の方がルートBでのスコア。6面までは上を、そして7面で下を選択したそうです。また、【ノーマルモード】はラウによる更新。1、2面はラウンド開始後⇨⇨Ⓟ+Ⓚ後に⇨Ⓟを4回、3面からは⇦Ⓚを2回出してから⇨⇨Ⓟ+Ⓚを出した後、⇨Ⓟを4回というパターンとのこと。さらにCPUのガードが固くなったら投げを狙い、⇨⇨Ⓟ+Ⓚ後にⓅⓅⓀという選択もあるそうです。

君もチャレンジ！

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。

※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請は、官製ハガキやFAX（03-5433-7212）でも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名：怒首領蜂大往生　集計部門（キャラ・コースなど）：ひたすらモード
スコア（タイム）：1,192,296
面数：3周目5面　難易度：工場出荷設定（完全ノーマル）
備考：うさぎ～Mk II使用　残機×0　連付き（シンクロ30連）　同付き
達成日：2003年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）：残機ボーナスが無いので、できるだけ残機をつぶして稼ぎました。永パ防止キャラのキツネが出ても、気合いで避けています。点効率は1周クリア時……約30,000万　2周クリア時……役80,000万です
名前　あるかでぃあん三軒茶屋店
電話　03-5433-○×△□
住所　東京都世田谷区若林1-18-×△□
スコアネーム（最大20文字）：ARC207@R1校
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　盤渡 将司
このほかに個人申請がある場合：●申請方法と申請枚数　□ハガキ（　　）枚□FAX（　　）枚

⬅ 個人申請ハガキ記入例

バトルバクレイド アンリミテッドVer.	上級	125,479,920	GFA2-ISO@ 6中クソ　計56ミス	デイトナIII（埼玉）
ライデンファイターズ2	ヘルダイバー	117,012,800	SOF-WTN	デイトナIII（埼玉）
	スレイブ（フェアリー）	125,920,570	GAP DVD出します	
ジョジョの奇妙な冒険	デーボ	4,913,400	㊍ちゃん	グッデイ21（東京）
ストリートファイター EX2	ダルシム	3,155,300	Suitei☆Style No.262	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ストリートファイター ZERO3	バルログ	6,094,000	G.M.C.T·H	モンキーハウス本館&サブカルチュア（福岡）
	豪鬼	7,310,100	戦力外？俺が？T.B	デイトナIII（埼玉）
ストライカーズ1945II	フォッケウルフ	3,219,400	D.I	ゲームプラザキューティ（大阪）
	ライトニング	3,288,800	寸止めのつもりはないんですけ怒	個人申請 ゲームインセブンアイランド（神奈川）
	震電	3,158,700	M.T	大久保アルファステーション（東京）
	モスキート	3,191,400	INK	モンキーハウス本館&サブカルチュア（福岡）
エアガイツ	スコア	128,680	状況終了 AAZ	えの木（高知）
	タイム	3'23"54	各自離脱 AAZ	
バツグン	タイプC 連付き	26,486,810	KDK-TAKEYUKI	グッデイ21（東京）
ストームブレード		5,030,960	1ミスをも帳消しにする強運！DBS	デイトナIII（埼玉）
オペレーションラグナロク	連無し	7,154,200	やまもそ君、もう少し筐体をいたわってくれ	個人申請 NOVAステーション（愛知）
ナムコクラッシックコレクションVOL.1	ギャラガ アレンジ	1,414,450	MOL=CKDF=ふるえんも	個人申請 ゲームオスロー立川第2店（東京）
究極戦隊ダダンダーン	イーグル	1,625,300	AXIOM-DEN	個人申請 ジョイランド堺（大阪）
F/A	フルオート	2,048,900	両替士	個人申請 ゲームオスロー立川第2店（東京）
ストライカーズ1945	ライトニング	2,339,400	戦国人	ゲームセンタードリーム&DOWN TOWN（宮城）
マーベルランド	ノーマル 連無し	1,674,200	KSD-社長	トライアミューズメントタワー（東京）
ロストワールド	旧Ver.1P	9,250,900	SOF-QUE	デイトナIII（埼玉）

お詫びと訂正

●アルカディア12月号・No.55のハイスコア全国集計にて『F/A』【6WAY 連付き】のスコアが集計から漏れていました。下記に掲載するとともに、関係者各位、読者の皆さまにお詫び申し上げます。

F/A	6WAY 連付き	2,076,850	ワンダブルユー！地球戦士K.N隊員	ABABA天神橋店（大阪）

●アルカディア12月号・No.55のハイスコア全国集計にて、『太鼓の達人6』の全国一位として掲載したスコアは、工場出荷設定で出されたものではありませんでした。訂正するとともに、お詫び申し上げます。また、現在本作の最終スコアはありませんので、奮って申請してください。

アウトラン2は【B‥Metropolis】に注目です。岡山の「おやだま」氏の台頭で、豊中の「名無しプレイヤー」さんも触発されたのか戦線に復帰。ここにきてコンマ以下の争いが再燃してきたようです。

ボーダーダウンは前回に続き「UME」氏がトップ。しかし「YOH」氏との差は50万点ほど。ラスボスのランダム移動で高倍率を取るのが至難の業とのコメントがありました。

テトリスT.A.PLUSは同一プレイヤーによってS9で15秒台も出ていますが、ランク優先のためこちらのタイムがトップです。しかしこれだけのタイムを出すにはテトリス力はもちろん、瞬間的なレバーさばきも相当高いレベルが要求されるのはご存知の通り。限界が近いと思われる中、徐々にタイムが縮んでいくのには驚かされます。

古いところでは**ストライカーズ1945II**が4キャラも更新されています。彩京シューのプレイヤーには、いわゆる最終スコアに重きを置く人が多く、プレイ期間も長い傾向がありますね。

更新が続く**F/A**の【フルオート】は「4面ボスでのサイドアタックはレバー連を使用しても安定しない（自機の位置調整が1ドットの狂いも許されないのに、画面の左右スクロールが合計2ドット動いてしまう場合がある）」とのこと。また、前回集計漏れ（ご迷惑をおかけしました）の【6WAY 連付き】は基本点がかなり伸びていて、8面ボスの護衛機破壊の点数を除いても、過去のスコアを更新する点効率とのこと。

ハイスコア
全国集計

10月18日 時点

HI-SCORE

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。店舗とプレイヤーが協力しハイスコアを申請、そして店舗同士でそのスコアを競い合い、一層の高みを目指す。申請店舗の中でも、宮城県のゲームセンタードリームはビデオゲームに特化した店舗。スコアを出すための環境も整えられているため、ぜひ訪れてみてほしい。

ゲームビンゴ
千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル 1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA)	327,391,833	ショーンズ、お前はクビだ!	2-5 1周 2.21億
2	ポップンミュージック 11 (たびだち)	361,584	気晴らしに音ゲーもやります	ALL
3	ダライアス外伝 (W)	10,021,760	やっとノーミスでクリアできました	ALL 連付
4	エスプレイド (相模 祐介)	26,286,030	穴ウメ用	ALL 連付
5	ZOOO	937,130	ERO	ALL

ハイテクセガ盛岡
岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂Ⅱ (実戦)	3,146,359,350	怒首領蜂大失敗	ALL 赤モリガン
2	ストライカーズ1999 (X-36)	2,973,300	S.T 次こそ大台	ALL ノーミス B×6
3	トライジール	4,173,310	もり。	ALL 2P側連付
4	サイヴァリア2 (バズ)	126,801,200	T.kiz	ALL 71000 バズちょっと
5	怒首領蜂大往生 (タイプA)	797,770,240	スコアラー急募中	2-5 EX強化 蜂置き物まで

レジャーパレス
北海道札幌市白石区本郷通り8丁目南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999 (F-22 ラプター)	1,180,100	今	2-2 連付
2	ストライカーズ1999 (F-117 ステルス)	1,007,400	月	2-1 連付
3	ストライカーズ1999 (AV-8 ハリアー)	1,055,400	の	2-1 連付
4	ストライカーズ1999 (F-4 ファントムⅡ)	1,071,600	穴	2-1 連付
5	ストライカーズ 1945PLUS	672,000	ウ メ	1-6 連なし ライトニング

トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	テトリスキワメミチ (テトリス)	9,569,044	なごみ系UMC (ふにゃっこ)	LEVEL1031
★	テトリスキワメミチ (チェインカラー)	10,144,328	なごみ系UMC (ふにゃっこ)	LEVEL1055
★	テトリスキワメミチ (ラインフレイク)	10,411,277	「テト鬼」コーリャン	STAGE22 23面到達) LV1013 232ライン
4	達人王	10,000,000+α	ヘルニアM.B	8-6 48面 残5
★	マーベルランド	1,674,200	KSD-社長J	ALL ノーマル 連なし 7650×ALLパ

ゲームセンタードリーム&DOWN TOWN合同集計
[illegible] ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア・ザ・ファイナル (VOCAL)	3,224	RISE	ALL HS3 RAN
2	ビートマニア・ザ・ファイナル (MIXTURE)	3,621	RISE	ALL HS3 RAN
3	ダイノレックス	1,234,900	おしい	5日目 パキケファロ
4	エスプガルーダ (アゲハ)	59,097,650	芝野葉子	ALL
★	ストライカーズ1945 (P-38 ライトニング)	2,339,400	戦国人	ALL 連付

GAME 41
北海道札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ1F ☎011-751-9772

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	68,240,870	OAM-なおくん	ALL 残×6
2	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	411,851,958	ケツイやる気マンマン altered ケ マン	ALL
3	ストライカーズ1945 (スピットファイア)	1,460,600	ナックルバッシュのヒゲ中年萌え	2-7 連付
4	P-47 ACES (ブラックウィドウ)	2,860,930	ハメさん@今月は伸びませんでした。	ALL 連付
5	デンジャラスシード	4,007,350	15年前の自分のスコア マイナス5万	ALL 連付

東京レジャーランド小岩店
東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・ランブルフィッシュ (ガーネット)	403,520	小猫	ALL
2	ビートマニアⅡDX 10th style (QUEEN)	5,319	ハポン	ALL
3	ビートマニア・ザ・ファイナル (VOCAL)	2,554	ハポン	ALL
4	ビートマニア・ザ・ファイナル (MIXTURE)	3,570	ハポン	ALL
5	ビートマニア・ザ・ファイナル	3,591	ハポン	ALL NAOKI

デイトナⅢ
埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビル B1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	達人王	10,000,000+α	ZBL-SOF-NAI	8-5で達成 残6 約7時間
★	バトルバクレイド アンリミテッドVer.	125,479,920	GFA2-ISO@ 6中クソ 計56ミス	ALL 残0 B0 連付 中ボス逃し-1100万落ち
★	ライデンファイターズ2 (ヘルダイバー)	117,012,800	SOF-WTN	ALL 連付 2P側
★	ハイパーストリートファイターⅡ ザ・アニバーサリーエディション	3,995,500	巨乳大好き猫RMN?-ISN-経バイ ズリ	ALL Xリュウ R47 3-2-1 爪×5 連付
★	ストームブレード	5,030,960	1ミスをも帳消しにする強運 DBS	ALL 連付 2日で出た

アミューズメントパークスガイ
北海道釧路郡釧路町木場3-1 ☎0154-39-5151

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	212,358,059	SOW 祝! 開店	2-4
2	ビートマニアⅡDX 8th style (NO.5)	6,690	GUSHA (MOL ?)	ALL エキスパートコース
3	ビートマニアⅡDX 8th style (フィール)	5,120	MING	ALL エキスパートコース
4	ビートマニアⅡDX 8th style (パーティー)	7,372	SYUN	ALL エキスパートコース
5	ビートマニアⅡDX 8th style (V.A)	7,397	ABE4	ALL エキスパートコース

グッデイ21
東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ソウルキャリバーⅡ (ナイトメア)	1'37"06	みやぴょ~ん	ALL
★	ソウルキャリバーⅡ (ヴォルド)	1'47"23	何寸止めしてんだっざけんなよテメー	ALL
3	ショックトルーパーズ 2ndスカッド(エンジェル)	26,945,270	秘密のリトル大先生(仮)	ALL
★	ジョジョの奇妙な冒険 (デーボ)	4,913,400	刹ちゃん	ALL 連同付 32R ALL P ALL F
★	長江	1,388,000	ERO@孔明たんに脱がされて…	ALL

ゲームファクトリーマグマ 川越店
埼玉県川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1 ☎049-222-8839

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 (タイプA)	723,876,940	ゆんちゃん	2-4 EX 2-4は運ゲー?
2	サイヴァリア2 (バズ)	102,921,500	立川カルド組 チェンジリングデッキ最凶	ALL ウーズつええ
3	エスプレイド (美作 いろり)	24,016,310	ひまつぶしEIS	ALL
4	ぐわんげ (シシン)	56,960,628	ERT上尾人	ALL 最後の最後で詰みました
5	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	1,735,900	ボムりすぎEIS	2-4

フリーウェイ八戸店
青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (光太郎)	4,699,335,660	それなりに面白いかも 玄使いKHC	ALL 壱式 4ミス 銭27816
2	エスプレイド (J-B 5th)	17,296,170	OGA	ALL B決定
3	エスプレイド (相模 祐介)	28,870,090	詐欺バにて臨終。TGA-け~はち	ALL C決定
★	ZOOO (1人でガンバル)	1,152,810	ARI	ALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト(バイキング)	8,281,100	リハビるのですわよ? TGA-K	ALL ゼウス取り

ゲー事典 ■GAME 41 http://game41.web.infoseek.co.jp/■ハイテクセガ盛岡 http://www.sega-am.jp/■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.toratawa.cjb.net/tower/cgi/view.cgi?strings=top

ハイスコア通信
ハイスコア集計店からのメッセージ

●**GAME 41(北海道)**
『ナックルバッシュ』がなぜか異常人気!! キャラ萌えまで出る始末。なおくんもやってます。 BY㊧

●**アミューズメントパークスガイ(北海道)**
旧釧路スガイが釧路町木場に移転オープンしました! BYアイアン木場

●**デイトナIII(埼玉県)**
火曜クラブは今年の冬コミに参加します。日時は29日水曜日東地区Q-07aです。

●**グッディ21(東京都)**
今月、台風にもかかわらず遠路はるばるご来店くださった皆さま、ありがとうございました!

●**大久保アルファステーション(東京都)**
当店では毎週月曜日に地下1、2階フロアのオールドゲームの入れ替えを行なっています。毎週2~4タイトルのオールドゲームを入荷しています(年間約130タイトル)。ぜひ、ご来店ください。

●**中野ロイヤル(東京都)**
『カプコン ファイティング ジャム』入荷! 『ギルティギア イグゼクス #RELOAD』が100円2プレイ! みんな来てね!

●**ゲームスタジオキューブ(東京都)**
今年ももうすぐ終わりではないですか~。記録的な猛暑の上、台風もガンガン上陸して本当に異常気象でしたね。年末ギリギリまで新作入荷あるんでお楽しみに~。

●**マットマウスパートII(神奈川県)**
『虫姫さま』入荷予定です。もちろんビデオ撮りもOKです。よろしくお願いします。

●**イミグランデ 相模原店(神奈川県)**
より良い環境をつくるため、日々努力しております。台の調子が悪いときは、スタッフにお伝えください。すぐ対応いたします。「ドラゲーのメンテならまかせて!」 BY管理人A

●**ゲームコンドル 駒形本店(静岡県)**
年末にむけSTGも格闘もなかなかの注目作が出てきそうな気配ですね。今から楽しみです。さて、コンドルでは毎週日曜午後6時よりゲーム大会を開催中。いろいろなタイトルを用意しておりますので、皆さんお気軽に! BYスタッフ一同

●**ゲームブルース(岐阜県)**
待望の『カプコン ファイティング ジャム』入荷で店内はさらにヒートアップ! 対戦するなら、ぜひブルースへどうぞ! 店の場所がわからないときは、お気軽にお電話ください!

●**ゲームBOX.Q2(愛知県)**
最近はずいぶんお客さんが増えてにぎやかです。スコアラーは増えませんが。

●**ゲームハウスピットイン(愛知県)**
「バーチャストライカー4」や『虫姫さま』、『翼神』などを入荷予定です! 今年の冬はシューティングが(たぶん)熱いですね。もちろん『Zガンダム DX』や『カプコンファイティングジャム』も50円で絶賛稼働中です!!

●**GAME-COLLEGE(愛知県)**
最新スロット続々入荷中!! 対戦格闘も希望に応じて入れ替え実施中!! 西区もよろしく。

ゲームコンドル 駒形本店
静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイバー2(モリガン)	2,306,800	織赤	ALL 3本設定 乱入無し
2	エスプガルーダ(アゲハ)	56,594,690	BM-T.Y!	ALL ライフ5/6 バリア100% 金900 1P
3	バツグン SP.Ver.	73,911,580	BM-T.Y!	4周ALL TYPE-B 残2 ボム0 連付
4	バツグン SP.Ver	43,481,550	BM-T.Y!	4周ALL TYPE A 残1 ボム0 連付
5	プロギアの嵐(ミリタント)	26,685,860	BM-T.Y!	2 3 1周2000万 ボルト・ネイル

ゲームスタジオキューブ
東京都板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミズバク大冒険	73,820	ARI	3-2
2	メタルスラッグX	5,603,430	ARI	ALL
3	ソロモンの鍵	2,127,650	NAO	8-4
4	ビートマニアIIDX 10th style (CLUB)	5,957	RIEKO	ALL
5	ビートマニアIIDX 10th style (KING)	11,402	5061	ALL

大久保アルファステーション
東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D Arcade Stage Ver.3 土坂往路	2'40"867	フランキー	ALL 晴 EVOVI
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs ティターンズ シングル エゥーゴ	18,147	邑・ターニャ	ALL Zガンダム (ビームライフル)
3	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs. ティターンズDX シングル エゥーゴ	42,368	マスティ	ALL Zガンダム (ビームライフル)
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs ティターンズDX チーム・エゥーゴ	67,182	ヌマ、マスティ	ALL Zガンダム(ビームライフル)×2
★	ストライカーズ1945II(震電)	3,158,700	M T	ALL 連付

ゲームブルース
岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F ☎0584-82-6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs. ティターンズ シングル・エゥーゴ	17,194	シャア・アズナブル	ALL 地・Zハイメガ 宇・Zビーム
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs. ティターンズ(チーム・エゥーゴ	26,931	ツボのヒト シャア・アズナブール	ALL 地・Zハイメガ 宇・Zビーム
3	テトリス・ザ・グランドマスター	196,586	NOY	S9 BIGモード
4	カプコンファイティングジャム	1,181,200	OGI	ALL リュウ イングリッド
5	機動戦士ガンダム連邦VS.ジオンDX (チーム・連邦)	17,946	ロ・-・ロ、ママ アバ宙どうするよ兄さん	#11 ガンタンク ガンタンク

マットマウスパートII
神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ケツイ 絆地獄たち 裏2周目 タイプA)	461,927,345	放浪中@(太)(愛)	ALL 残2 1周2 49 A・C同付
2	ビートマニア・ザ・ファイナル (RHYTHMIC)	4,311	cink@絆地獄	ALL 2-3も連射もない
3	バーチャファイター4 ファイナルチューンド(ノーマルモード)	3'42"76	ベッペー	ALL リオン
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	323,400	アマミツ	ALL チャン・クラーク・ラルフ MAX2
5	真サムライスピリッツ	341,850	ダグラス・カイエン	ALL 半蔵

AMUSEMENT LAND Kentagon&Kyontagon合同集計
東京都新宿区百人町1-10-7 Kentagon 東京都新宿区百人町1-18-11 Kyontagon ☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs. ティターンズDX シングル エゥーゴ	38,550	ターニャ[自邑都市]	ALL Aランク 強敵もとむ EX 地宙Z ライフル
2	バーチャファイター4 ファイナルチューンド ノーマルモード	4'14"95	NAO	ALL ラウ
3	バーチャファイター4 ファイナルチューンド(ノーマルモード)	4'24"05	YAN	ALL パイ
4	バーチャファイター4 ファイナルチューンド(チャレンジモード)	20,250	N.S	ALL ジャッキー
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	294,700	K.K	ALL クラーク

ゲームBOX.Q2
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F ☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs. ティターンズDX (チーム・ティターンズ)	70,746	ヒビキQ2天草 K助	ALL Fルート 地・シャアゲル・ジオ 宇・キュベレイ・ジオ
★	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs. ティターンズDX シングル ティターンズ	40,970	ヒビキQ2天草	ALL 地・シャアゲル 宇・シャアゲル
3	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs ティターンズDX (シングル・エゥーゴ)	40,461	ヒビキQ2天草	ALL 地・Zガンダム 宇・Zガンダム
★	ポチッとにゃ~(ひとりでポチにゃ~)	4,314,690	服部	ALL 連付 ヘッドフォン使用
5	青春クイズ カラフルハイスクール	44,102	九井頭のキューちゃん	ALL 試験1ミス めぐみエンド

イミグランデ 相模原店
神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1 ☎042-753-8881

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン(C1外回り)	2'51"664	Joker	
2	アウトラン2 (A Tulip Garden)	4'19"169	ぎるはま㊥隊長 (鈴)(無)	F40 MT
3	アウトラン2 (B:Metropolis)	4'15"885	ぎるはま㊥隊長 (鈴)(無)	F40 MT
4	アウトラン2 (C:Ancient Ruins)	4'15"838	ぎるはま㊥隊長 (鈴)(無)	F40 MT R09
★	頭文字D (妙義右回り)	2'49"307	RRL-渋谷英毅	AE86 MT

中野ロイヤル
東京都中野区中野5-52-15 ☎03-3389-8511

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D Arcade Stage Ver.3 (碓氷右回り)	2'53"567	バーボン	ALL EA11R
2	頭文字D Arcade Stage Ver.3 赤城下り	2'32"603	カカカカカ	ALL BNR32
3	頭文字D Arcade Stage Ver.3 (秋名下り)	3'04"866	オニ	ALL AE86
4	頭文字D Arcade Stage Ver.3 (秋名上り)	3'19"278	ワタル	ALL DC2
5	頭文字D Arcade Stage Ver.3 (八方ヶ原往路)	2'55"786	B.W	ALL DC2

ハイスコアの問い合わせは E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com
Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA" Official HomePage

PC http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode http://www.arcadiamagazine.com/i/

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

ゲー事典 ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/ ■ゲームBOX.Q2 http://nmt.cside.com/q2/■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/index.html ■天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館 http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/

●**天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館（愛知県）**
今回は『テトリス』の遠征で沼津から約6カ月来てくださっている二人を紹介よ。まずREIちゃんは『テトリス』ハイスコアで女性では全国1位のかわいい女の子です。もう一人のY，Kさんもすごく上手よ。

●**ハイテクセガ豊田（愛知県）**
レトロゲームを20台常設しております当店では、今『グラディウスⅡ』が熱く盛り上がっております。1000万+α達成者も次々と現れており、残すは3番装備のみとなりました。ぜひご来店ください。

●**ジョイテックスクエア中川店（愛知県）**
残念なお知らせですが、『トライジール』は事情により入荷できませんでした。ごめんなさい。『虫姫さま』は入荷しますので、よろしくお願いします。『バトルギア3』新イベント企画中です。お楽しみに!!

●**アミューズメントCUE 彦根店（滋賀県）**
先日、キャサ夫プロデュースの『VF4 FT』大会がありました。これからも、CUEではキャサ夫プロデュース大会を開催いたします。みんなCUEに集まれ!!

●**ゲームランドおにごっこ（三重県）**
『カプコン ファイティング ジャム』、『ⅡDX RED』を入荷！　首を長くして待っていた人も、そうでない人も、ぜひプレイしてください！　寒くなってきましたが、熱いラインナップでお待ちしております。

●**ゲームプラザキューティー（大阪府）**
店内冷えてます。　涼

●**ゲーマーズハウスガンマ（大阪府）**
『麻雀格闘倶楽部』6台が好評稼働中です。おそらく『虫姫さま』が入荷済みです。スコアラーの方、もず様、ズボ様の遠征を心よりお待ちしています。

●**ゲームストリートミルカトル加納店（和歌山県）**
寒さも厳しくなってきた11月。みなさん指や手をゆっくりほぐしてからゲームに取りかかりましょう。さて今月はいよいよ『ポップン』新作の登場！　ご期待ください～♪

●**西条プラザゲームコーナー（広島県）**
『カプコン ファイティング ジャム』入荷してます。1プレイ50円で対戦は3本先取となっております。夕方以降、対戦が盛り上がってます!!　ぜひ、ご来店を。

●**えの木（高知県）**
滋賀総大将は神出鬼没すぎる!!　BY MFC皿洗い一同

●**遊道楽箱崎店（福岡県）**
『ⅡDX RED』好評稼働中です。1PLAY ¥100です。

●**ゲームスポット大幡（長崎県）**
第一回スポット杯『Zガンダム』大会の結果は、優勝「ニシオカチャプリン」、2位「黒い教頭」、3位「アカハナ」でした。また、第11回『カプコン vs SNK2』大会は、優勝「師匠」、2位「弟子」、3位「ブラウン」でした。

●**プレイシティ中央町店（鹿児島県）**
当店では『Zガンダム DX』の対戦が盛り上がってます。時間帯によって、対戦のみと一人用もできるモードを分けています。また、『ビートマニア ⅡDX』の新作や『ポップン』の新作も入荷しますので、遊びにきてくださいね。

ゲームプラザキューティ

大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1945Ⅱ（フォッケウルフ）	3,219,400	D.I	ALL
2	P-47 ACES（サンダーボルト）	2,704,230	穴埋め君	ALL クリアだけ
3	ストライカーズ1945Ⅱ（F5U）	1,943,000	スコア募集中	2-4
4	キャプテンコマンドー（コマンドー）	187,430	寒	ALL
5	P-47 ACES（スピットファイア）	2,448,380	TARO（新人）	ALL 稼ぎ分かりません。

ジョイテックスクエア中川店

愛知県名古屋市中川区水里5-530　☎052-303-4455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バトルギア3 Tuned（中級B　順走）	2'04"116	.Z.	GT-R32 Tuned
★	バトルギア3 Tuned（超上級B　順走）	3'28"924	SARA	GT-R34 Tuned
3	式神の城Ⅱ（ニーギ）	3,497,602,970	!?	ALL 壱式×8 14970
4	斑鳩（ノーマル）	31,461,830	TRE	ALL
5	ストリートファイターⅢ 3rdストライク（ユン）	9,117,400	TTX	ALL

ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコンファイティングジャム	1,229,300	CAP	ALL カイ・ザンギエフ
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズDX（チーム・エゥーゴ）	43,844	カイ・シデン アムロ・レイ	ALL 14 6.46 29 199 EXステージクリア 地上 宇宙ともにガンダム ガンキャノン
3	バーチャファイター4 ファイナルチューンド（ノーマルモード）	3'41"88	ヤン作	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	191,400	aa9	ALL
5	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズDX チーム・ティターンズ	51,624	シニヤクA シニヤクB	10 地上・ガンダムMK=Ⅱ 宇宙 バウンドドッグ ポリノークサマーン

ゲーマーズハウスガンマ

大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ 3F　☎072-762-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス T･A PLUS（マスター）	7'15"93	CAA	ALL S9
2	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	399,238,721	出た「寸止め」	ALL
3	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	390,752,680	緋蜂3波>(超えられない壁)>しもしも	2-5 ドゥーム
4	新・三国戦紀 七星転生（貂蝉）	2,893,900	Tom	ALL 8面
5	エスプレイド（美作 いろり）	40,791,960	点が足りません。	ALL ノーミス

アミューズメントCUE 彦根店

滋賀県彦根市西沼波町166　☎0749-21-0073

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン2（タイムアタックモード）	4'15"838	キャサ夫	Eコース
2	頭文字D Arcade Stage Ver.3（秋名上り）	3'08"355	KAZU	晴れ
3	頭文字D Arcade Stage Ver.3（土坂往路）	2'40"272	キバ	晴れ
4	頭文字D Arcade Stage Ver.3（八方ヶ原往路）	2'21"918	ラディン	晴れ
5	頭文字D Arcade Stage Ver.3（赤城上り）	2'26"501	エビもやし	晴れ

GAME-COLLEGE

愛知県愛知郡長久手町山越110　☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カオスフィールド（イフミ）	80,022,370	十字架	ALL
2	カオスフィールド（ジン）	75,583,240	hide	ALL
3	エスプガルーダ（アゲハ）	59,338,640	モンゴリアンチョップ	ALL
4	エスプガルーダ（タテハ）	50,611,000	ゴルコ14	ALL
5	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	105,128,044	初クリア!!	ALL

ゲームストリートミルカトル加納店

和歌山県和歌山市加納319-1　☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	熱血高校ドッジボール部	492,100	HMA@先鋒はイカで	2周目 アメリカ 1人用
2	ZOOO	522,690	HIDE	33'16 1人用
3	獣王記	426,400	MIL	5面 1人用
4	モンスターランド	347,100	BOQ	ALL 1人用
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	261,300	KEI	ALL チャン・チョイ・フーン 1人用

ゲームランド おにごっこ

三重県松阪市日野町12 ベルタウン 2F　☎0598-26-7055

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッションスペシャル	1,794,580	ケミ子	カラーモード（マニアック）
2	ポップンミュージック11（ノリノリ）	378,332	オッチー	H
3	ポップンミュージック11（ワールドポップ）	388,188	おっちー	H
4	カプコンファイティングジャム	1,772,400	BEE	ALL デミトリ・ガイル
5	ドラムマニア10thMIX	401,658,250	ボーヤ	POPSコース

天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館

愛知県西尾市高砂町41番地　0563-56-7953

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	9'52"45	REI-沼津-里絵	GM
2	テトリス T･A PLUS（マスター）	8'04"83	REI-沼津-里絵	m、SK金、ST銀 24.8万
3	テトリス T･A PLUS（マスター）	7'54"43	Y,K-沼津	m、ST銀、SK金 23.9万
4	テトリス T･A PLUS（デス）	6'04"45	M,A-安城	GM 147,525
5	プラスアルファ	10,000,000+α	K,K	ALL

ゲームスポットハロウィン

和歌山県和歌山市加納319-1　☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 10th style（RISE）	8,292	GEN	
2	ビートマニアⅡDX 10th style（J）	5,531	GEN	
3	ビートマニアⅡDX 10th style（TECHNO）	7,299	ネ申	
4	バーチャファイター4 ファイナルチューンド（チャレンジモード）	29,890	CXC（めくろう会遊戯隊長）	ルート1-8 ALL ラウ
5	頭文字D Arcade Stage Ver.3（碓氷右回り）	2'50"342	(WWC)	IMPREZZA(GC8) MT DAY 晴れ

GAME'S MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	トライジール	4,459,450	Gigadeen	ALL 1P側連付
2	トライジール	4,127,050	Rydeen	ALL 2P側連付
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	427,600	MiNadeen	ALL 裏社・チャン・東
4	ザ・ランブルフィッシュ（オービル）	453,600	連敗中ですが何か?	ALL 連同なし
5	婆裟羅2（百地三太夫）	13,113,260	ROCK	2-4 連付

ハイテクセガ豊田

愛知県豊田市深田町1-65-1　☎0565-26-6777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒	1,335,700	SAT	ALL
2	ダライアス（Zゾーン）	5,757,330	えねみ	ALL
3	沙羅曼蛇2	1,826,400	LON	2周ALL 連付 ロードブリティッシュ
4	アルゴスの戦士	5,707,000	ZEN	ALL 残1
5	エイリアンVSプレデター	4,542,400	EHE	ALL プレデターウォーリアー 残2

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

〈2004年11月22日以降の最新ルール（2004年12月19日（日）締切分）〉

●**テトリスキワメミチ**……【テトリス、チェインカラー、レベルスター、ラインブレイク】の4部門をスコアで集計します。※ラインブレイクはステージ数優先です。※【ターゲット】はALLクリアするとランキングにスコアが残らないため、「ALLクリア達成」で集計を打ち切ります。

■工場出荷設定［LEVEL：Lv.3］

●**カプコン ファイティング ジャム**……【スコア】の1部門で集計します。使用キャラは問いません。

■工場出荷設定［DIFFICULTY：3、DAMAGE LEVEL：2、TIMER SPEED：2、GAME SPEED：3、ROUND（1P）：3］

●**翼神**……SINGLEモードの【HAWK、EAGLE、ROBIN、GROUSE】に加え、1P、2P同時プレイによる【タッグモード】の5部門をスコアで集計します。※【タッグモード】で使用する機体は問いません。また、二人の人間によるプレイでなくても結構です。

■工場出荷設定［難易度：4、自機ストック：3、ボムストック：2］

●**サンダークロスⅡ**……【サンプルVer.連付き】は1000万点+α達成のため、集計を打ち切ります。【サンプルVer.連無し、発売Ver.連無し】は引き続き集計します。

●**鉄拳5**……【タイム】の1部門で集計します。使用キャラは問いません。※カード使用の有無は問いません。

■工場出荷設定［Difficulty level：MEDIUM、Fight count（1P game）：2、Life bar（1P game）：NORMAL、Guard damage：OFF、Neutral guard：ON、Round time：60］

ハイスコア 店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

ただゲームを遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

ゲームセンタードリーム

■ 住所：宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1F
■ TEL：022-224-1046

音ゲー、プライズ一切無しのビデオゲーム専門店です。前世紀そのままにエアロシティー 26インチ筐体がお出迎え。弾幕以前のシューティングに最適です。シューティングは連射装置完備。全台ほぼ100円2プレイです。リクエストにも応じております。お気軽に店員まで。

DOWN TOWN

■ 住所：宮城県仙台市青葉区中央1-7-6 西原ビル 1F
■ TEL：022-261-6911

当店は、仙台駅前のアーケード通りにある小さなゲームセンターです。店内では、特に音ゲーと『ガンダム』が毎日熱く盛り上がっております。スコア集計店としてはまだまだ未熟ですが、ご意見がありましたらお気軽に係員までお申しつけください。ご来店をお待ちしております。

西条プラザゲームコーナー

広島県東広島市西条西本町28-30 ☎082-423-4130

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城（小夜）	6,410,529,910	HTnR-雨	ALL
★	式神の城（玄乃丈）	5,043,978,390	ACF	ALL ドラクエの発売日
3	怒首領蜂（Cタイプ）	695,860,010	ホイホイさん	2周ALL 残1 各¥9240（税入）
4	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	275,478,142	KAN	2-5
5	テトリス T·A PLUS（ノーマル）	383,128	PGG	ALL 2P側

えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ザ・ランブルフィッシュ（ガーネット）	1,054,750	店員就任DAISUKE（もっさん）	ALL 連同付
★	エアガイツ（スコア）	128,680	状況終了 AAZ	ALL 連同付 ティファ
★	エアガイツ（タイム）	3'23"54	各自離脱 AAZ	ALL 連同付 ジャンゴ
4	スティーブ・スロープ・スライダーズ	126,203	カンストしなくてひと安心。マッキ	ALL
5	クイズ ケータイQモード	4,115	け～の（漢流儀）	ALL 親密度 正解率84% 191問

モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計

☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1945Ⅱ（モスキート）	3,191,400	INK	ALL Ⓢ
★	ストリートファイター ZERO3（バルログ）	6,094,000	G.M.C.T·H	ALL Ⓜ
3	バトルサーキット（エイリアングリーン）	34,444,100	カスイベント三昧	ALL カス Ⓜ
4	ポップンミュージック 10（キッズ）	368,924	ギャンブラー .Z.	ALL カス Ⓜ
5	ポップンミュージック 10（ウーマン）	368,203	ギャンブラー .Z.	ALL カス Ⓜ

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	16,187,500	BBB	チップ
2	ギガウイング2（チェリイ）	1京0982兆2512億5682万7370	D.D.D.	
3	ギガウイング（カーマイン）	20兆7172億8308万5570	T.T	
4	ギガウイング（ヴィーダシュタント）	2兆1364億0683万6770	D.D.D.	
5	エレベーターアクションリターンズ	549,600	BBB	

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計

熊本県熊本市黒髪5-4-62（ゲームプラザショールーム）熊本県九品寺5-10-15（スポラ九品寺） ☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（小夜）	5,969,104,560	小夜萌え遠征者・沖和	ALL 3ミス ×8:36169
2	サムライスピリッツ零 SPECIAL（タイム）	4'59"53	プチてんし	ALL 同付
3	ザ・ランブルフィッシュ（ヒカリ）	1,307,340	プチてんし	ALL 連付
4	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	255,108,701	雅[ELE]@遠征～	2-5 1周クリア時 残5 ボム2
5	ガイアポリス	8,257	WSM-NOB	ALL フェアリー

遊道楽箱崎店

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル 1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ4	7,465,640	成仏	ALL 残2つぶし 連付
2	式神の城Ⅱ（小夜）	6,074,763,010	小夜と絆地獄キボンヌ 沖和	ALL 二人の愛で間に合わせますた。
3	式神の城Ⅱ（2P同時）	5,121,152,380	沖和ともず	ALL 15ミス
4	サイヴァリア2（バズ）	174,219,800	さ、3時間？うん！もちろん…	ALL
5	エスプガルーダ（アゲハ）	69,877,380	大きさより形重視。暇神	ALL コレ出る頃には閉店？

お詫びと訂正

アルカディア9月号(No.52)からアルカディア12月号(No.55)におきまして、掲載していた情報に誤りがありました。ここに訂正するとともにお詫び申し上げます。
●ゲームブルースの電話番号を「0548-82-6196」と掲載しておりましたが、正しくは「0584-82-6196」となります。関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10 099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 10th style	7,700	膠	7key another LIVEWIRE
2	ビートマニアⅡDX 10th style	10,025	香織	7key another ANOTHER（6重）
3	ビートマニアⅡDX 10th style	9,767	香織	7key another 門前払い(12重)
4	ビートマニアⅡDX 10th style	4,804	よし	7key another TAKA TRANCE
5	ビートマニアⅡDX 10th style	3,676	よし	14key another ONE MORE EXPERT

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル 1F～3F ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ零 SPECIAL（タイム）	4'51"80	TOPIX	ALL
2	ザ・ランブルフィッシュ（オービル）	420,780	カールおじさん	ALL
3	ストリートファイターⅢ 3rdストライク（Q）	4,364,600	Qちゃん	ALL
4	テトリス・ザ・グランドマスター	11'25"84	FREE	GM
5	式神の城Ⅱ（小夜）	2,983,467,920	MR-203	ALL

ハイスコア集計店 募集

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

あて先 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計（アルカディア3月号掲載）は
2004年
12月19日（日）
までに出されたスコアで、
12月22日（水）
当日消印まで有効です。

■ゲームストリートミルカトル加納店 http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/top htm■ゲームスポットハロウィン http://www.h5.dion.ne.jp/~maniwa/ ■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne jp/gmcth/index shtml■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=hurri ■遊道楽箱崎店 http://www02.so-net.ne.jp/~tobby/top.html ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/

ARCADIA 次号予告

次号2月号 No.57は

2004年 **12月27日(月)発売予定**

予価680円(税込)

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

サミー新作対戦格闘始動！
いよいよ攻略開始だ!!

特別付録 ★アルカディアからのクリスマスプレゼント!
Quest of D エクストラカード

攻略開始
アウトラン2 スペシャルツアーズ
(セガ)

徹底攻略
鉄拳5
(ナムコ)

攻略
拳獣
(サミー)

アヴァロンの鍵 弐 ―秩序と戒律―
(セガ)

Quest of D
(セガ)

虫姫さま
(ケイブ／AMI)

CAPCOM FIGHTING Jam
(カプコン)

闘劇'05
SUPER BATTLE OPERA THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT
予選開催店舗発表！

闘劇爆心地
勝者と敗者を分かつものを知る

掲載タイトル

ポップンミュージック12 いろは(コナミ)／beatmaniaⅡDX11 ⅡDXRED(コナミ)／バーチャストライカー4(セガ)／バーチャファイター4 ファイナルチューンド(セガ)／ゴースト・スカッド(セガ)／セガ ゴルフクラブ ネットワークプロツアー(セガ)／クイズ マジックアカデミーⅡ(コナミ)／機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX(カプコン／バンプレスト)／ほか

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine com

■アーケードニュースアナライズ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■ビートレイジング
raizing@arcadiamagajzine com

■どんたんどどたん
dontan@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア ゼクスシリーズ「アソシエイション ギルティギア」
sp ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿「KOFッ子プラネット」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 ファイナルチューンド「バチャっ子インフィニティ ファイナルチューンド」
vf4@arcadiamagaz.ne.com

■アヴァロンの鍵「魔導ジャーナル」
avalon@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿や本誌に関するお問い合せは……

■その他のコーナーへの投稿はこちら
post@arcadiamagazine com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
arcaida@arcaidamagazine.com

■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は…

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部 (各コーナー)係

たくさんの投稿お待ちしています。
2月号(No.57　2004年12月27日発売号)への投稿は締め切りました。
3月号(No.58　2005年1月30日発売号)への投稿もよろしく!

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー&モノクロ(4色/1色)イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでなければ構いません。複数のコーナーに投稿する場合は、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを各投稿作品の裏に書いてください。封筒にもコーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定をご参照ください。

各コーナーへの投稿締め切りは……

3月号 (No.58 1/30) 2004年12月17日(金)必着

4月号 (No.59 2/28) 2005年1月18日(火)必着

電影心象スケッチブック

筐体百景

命、擦り切れるまで

――五十五之回

TEXT／PHOTO 田渕健康

時に、無法者の殴打のような一撃。
時に、天使の羽音のような柔らかさ。

一日を通して、実にさまざまな衝撃が、
その小さな身体に加えられていく。

時に、世界を救い、
時に、最強の拳を目指して。
時に、地獄の弾幕を潜り。

導くのは、無限の未来。
その小さな体が、すべての扉を開く。

当然のようにそこにあり。
ほとんどといっていいほどに、顧みられぬ存在。

だけど

我らと、幾多の電影世界がつながるのは、
その小さな、小さな身体があるからこそ。

時折でもいい。
気が向いたらでもいい。
彼をの労をねぎらい、感謝の意を示すのいいだろう。

かの者の名は「レバー」
その小さな身体で無限の未来を導くもの。

命を擦り切らし、今日も戦い続ける。
我らとともに。我らのために。

■取材地／板橋区・トミコシ会館

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

編集後記

テーマ:「この冬オススメのゲーム」

●この冬のシューティングや対戦格闘は年中行事なので、バランスよくプレイするとして、穴としてセガの「セガゴルフクラブ」はゲームとして触ってみたい気がする。ゴルフはやらないんだけどね。(猿渡)

●今冬は新作が多くて目移りしちゃうけど、まぁ我は「アヴァロンの鍵 弐」メインだな。ムックも鋭意制作中! 新コレクションアイテムのキャラカードも付いて、12月24日発売予定。アヴァっ子は買って!(しもでん)

●この冬はやはり闘劇種目をやるしか。出だしが肝心。予選もあるし、これから決勝まで今から気が抜けない。「ストⅢ 3rd」ファンとしては、「CFJ」でどこまで「ストⅢ」キャラが頑張れるか興味あり。(杉田)

●今回はマジでキツかった。今日で終わらせなきゃいけないページが140Pぐらいあるしね。ツレ〜。あ? オススメゲーム? 「鉄拳5」以外に何があろうか、いやありはしない。(ワンパターンマッスル北嚢)

●とりあえず「Quest ofD」はオススメなんで、未プレイの人はぜひ一度さわってみて。あとは、一人用が付いて遊びやすくなった「アヴァロンの鍵 弐」もイケてますよ! [illegible]

●いろいろとアレな面は目に付くものの、中毒性が高い「Quest of D」。丸1日ゲーセンに居たのは初めてかも。バージョンアップも決まったことだし、皆さんも一緒に睡眠不足&貧乏になりましょう!(河野)

●対戦格闘ゲームが好きな人には「鉄拳5」がオススメ。ゲーム性は今までの「鉄拳」シリーズのいいとこ取りで、さらにカードシステム&ネットワークにも対応。こりゃやるしかないでしょう。ピュイッ!(まちん)

●今冬は、格闘・シューティング・音・カード・クイズ・ガンシューetcと、多くのジャンルでニューゲームが出ます。あまり遊ばないジャンルの開拓がオススメです。今がチャンス!(本命は担当希望の「旋光」と「メルティ」 &ぅ)

●やっぱり「WCCF2002-2003 Ver.2.1」でしょう! P・ソウザにユーゴヴィッチなど、サッカーを見始めたころに活躍していた選手がわんさか! ……でもツモれる自信は全く無いのが難点です。(まこっぴち)

●「セガ ゴルフクラブ」で決まりでしょう。基本ルールは簡単だけど奥深さがあるのは、現実のゴルフと一緒。ゴルフって何が面白いの? という人も、ゲーセンで一回くらいやってみるのもいいでしょ?(おじゃ)

●FC東京ナビスコカップ優勝おめでとう! ということでやっぱりサッカー好きなら「WCCF」です。新バージョンではカズも登場するし。あと「セイギノヒーロー」がなんとなく、いやかなり気になります。(人造人間キカイダー・野口)

●家庭用RPG→TRPGというファンタジーダメ街道を進んだ自分はやはり「Quest of D」かな? 女僧侶で名前はフラウス。武器はメイス。あぁ、何てベタな……、というか早く鎖がほしい……。(勝田@アイマスロケテマダー?)

●「鉄拳5」がよろしそうですよ! 「鉄拳TT」に近い操作感、美麗グラフィック、そしてカードシステムと盛り上がること間違い無し! 「鉄拳4」になじめなかった人も、これを機に復活してみてはいかがでしょうか? (ぺく)

●この冬はコボルド、スケルトン、ゴブリンがそれぞれ11枚ずつ入ったデッキを持って「Quest of D」の旅が始まりそうです。「カプジャム」はガイともう一人を思案中です。落ち着いて闘えるローズかなぁ……。(アール)

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 松本 秀寿
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二(株式会社THINKS NEO)
■デスク 霜田 和人／杉田 哲朗
■編集スタッフ 北嚢 裕章／伊丹 恭／河野 淳一／鈴木 宏昌／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／勝田 周／野口 晶／上野 真嗣／野田 龍太郎
■編集協力(五十音順) 赤男／飛鳥／アストロ／漁ん／伊勢猫／H.L／MVP／大須／OYZ／カイゼルちくわ [illegible] Gray Zone [illegible] COSPA [illegible] C-LAN [illegible] [illegible] DragonLRE [illegible] 福田精太郎／三重県の山本さん [illegible]
■デザイン 久保田 シンヤ／野中 郁子／斉藤 若子／安井 朋美／大渕重敬(株式会社THINKS NEO)
■タイトルロゴ&表紙デザイン Smile Studio(福島 トオル)
■制作協力 藤原 城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ Studio Atom
■イラスト(五十音順) 今井 神／oga／kassy／斉藤コーキ／G=ヒコロウ／堤利一郎／ムドウユボヒ／RIF／龍輝雅龍
■業務部 青木 孝道
■広告営業 阿部 寿一 幸 宏樹／田山 麻子
■雑誌営業 堂前 秀隆 酒井 朋寛／中村 宣忠

月刊アルカディア 1月号 [No.056]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.056

第6巻 第1号 通巻第56号 平成17年1月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11547-01

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
営業局 03-5433-7850(ダイヤルイン)
広告部 03-5433-7214(ダイヤルイン)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail post@arcadiamagazine.com

■印刷所 凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

下のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は56ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でも構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア1月号[No.56] アンケートの質問事項

Q1.面白かった記事、つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。
※以下に記載されている1〜63の番号の中から選んでください。

1 三国志大戦
2 ポップンミュージック12 いろは
3 ネオジオ バトルコロシアム
4 鉄拳5
5 アヴァロンの鍵 弐 -秩序と戒律-
6 ドラゴンクロニクル オンライン 天空大決戦
7 beatmaniaⅡDX11 ⅡDXRED
8 虫姫さま
9 CAPCOM FIGHTING Jam
10 バーチャストライカー4
11 Quest of D
12 セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー
13 ゴースト・スカッド
14 WCCF '02-03 ver.2.1
15 バーチャファイター4 ファイナルチューンド
16 トライジール
17 機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX
18 ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
19 ゾイドインフィニティ
20 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン
21 バトルクライマックス!
22 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003
23 ギルティギア イグゼクス #RELOAD
24 ファイターズヒストリーダイナマイト
25 クイズマジックアカデミー2
26 拳獣
27 カオスブレイカー
28 セイギノヒーロー
29 ドラゴントレジャーⅡ
30 闘劇'05 基本ルール発表!!
31 アーケードニュースアナライズ
32 日本縦断 ゲームセンターマップ
33 魂を籠める者
34 アルカディアデータベース
35 読者プレゼント
36 ぱちゃっ子インフィニティ ファイナルチューンド
37 闘劇爆心地
38 ロングランゲームズブースター
39 ジャンク新聞
40 アーケードゲーム ライブラリー
41 アーケーダーネオ
42 ハードウェアミュージアム
43 ジョイスティックトゥルーパーズ
44 ビートレイジング
45 プライズワンダーランド
46 あそし
47 KOFッ子プラネット
48 コスプレ・プレイスタイル
49 アルカディア フロンティアーズ
50 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
51 ゲーマー「お気に入り」サイト
52 設定資料集
53 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
54 VGMラボ
55 どんたんどどたん
56 パンドラキャラット
57 ゲームメーカー・ナウ!!
58 アルカディアクーポン
59 全国ゲーセンイベント準備会
60 ハイスコア全国集計
61 次号予告・募集記事
62 団体百景
63 編集後記

Q8.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 会社員
14 自営業
15 主婦
16 フリーター
17 無職

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときは定期購読が一番! 買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。

ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊=7,800円)+(80円[送料]×年間12冊=960円)=8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(バーチャファイター4 ファイナルチューンド／ザ・ランブルフィッシュ／ギルティギア　
／ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003／アヴァロンの鍵／SNK VS. CAPCOM SVC CHAOSなど)も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストアメールアドレス cs@ascii-store.com
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
電話によるお問い合わせは上記、弊社カスタマーサポート(0570-060-555)まで。
定期購読ページ http://www.ascii-store.com/
バックナンバー http://www.arcadiamagazine.com/

〜■ 本誌に関するご質問とお問い合わせ ■〜

本誌に関するご質問は、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願いいたします。
なお新作ゲーム情報およびゲームの内容などに関しましては、誌面内容以上のことはお教えできかねますのでご了承願います。

カスタマーサポート **0570-060-555**(土・日・祝祭日を除く 12:00〜17:00)
メールアドレス **arcadia@arcadiamagazine.com**

ARCADIA No56

アンケートはがき

P.200にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1.面白かった、つまらなかった記事の番号と記事名の両方をお書きください。また、理由もお書きください。

A1.

面白かった記事

番号	記事名
理由	
番号	記事名
理由	
番号	記事名
理由	

つまらなかった記事

番号	記事名
理由	
番号	記事名
理由	
番号	記事名
理由	

Q2.表紙の感想をお願いします。

A2.

Q3.付録の感想をお願いします。

A3.

Q4.一日に平均何通くらいの携帯メールを送信しますか？

A4.□ほとんどしない □1～3通 □4～10通 □11通以上 (　　)通くらい

Q5.一週間に平均何人くらいの相手に携帯メールを送信しますか？

A5.□1人～3人 □4人～6人 □7人～10人 □11人以上 (　　)人くらい

Q6.一回の携帯メールで送信する文字量はどれくらいですか？

A6.一画面(約　　)文字で □1画面未満 □2画面以上～3画面未満 □3画面以上

Q7.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A7.〔　　〕ページ〔　　〕さんの投稿

自由欄 〔　　〕都道府県 P.N〔　　〕

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名

集計部門 (キャラ・コースなど)

スコア (タイム)

面数

難易度

備考

達成日　年　月　日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター

名前

電話

住所　都道府県　市郡区

スコアネーム (最大20文字)

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

このほかに個人申請がある場合

●申請方法と申請枚数

□ハガキ(　　)枚□FAX(　　)枚